**ESPECIAL:** Harry Potter e os melhores games da E3

SUPER GAMEPOWER

# PlayStation MAGAZINE

www.gamepower.com.br

**1496 DICAS**
**86 JOGOS**

**DIGIMON WORLD 2 DETONADO**

**TÁ NA HORA DE COMPRAR SEU PS2:**
- ✔ *007 in Agent Under Fire*
- ✔ *Jurassic Park Survival*
- ✔ *Shaun Palmer's Pro Snowboarder*
- ✔ *WWF Smackdown: Just Bring It!*

## DRAGON BALL TOTAL

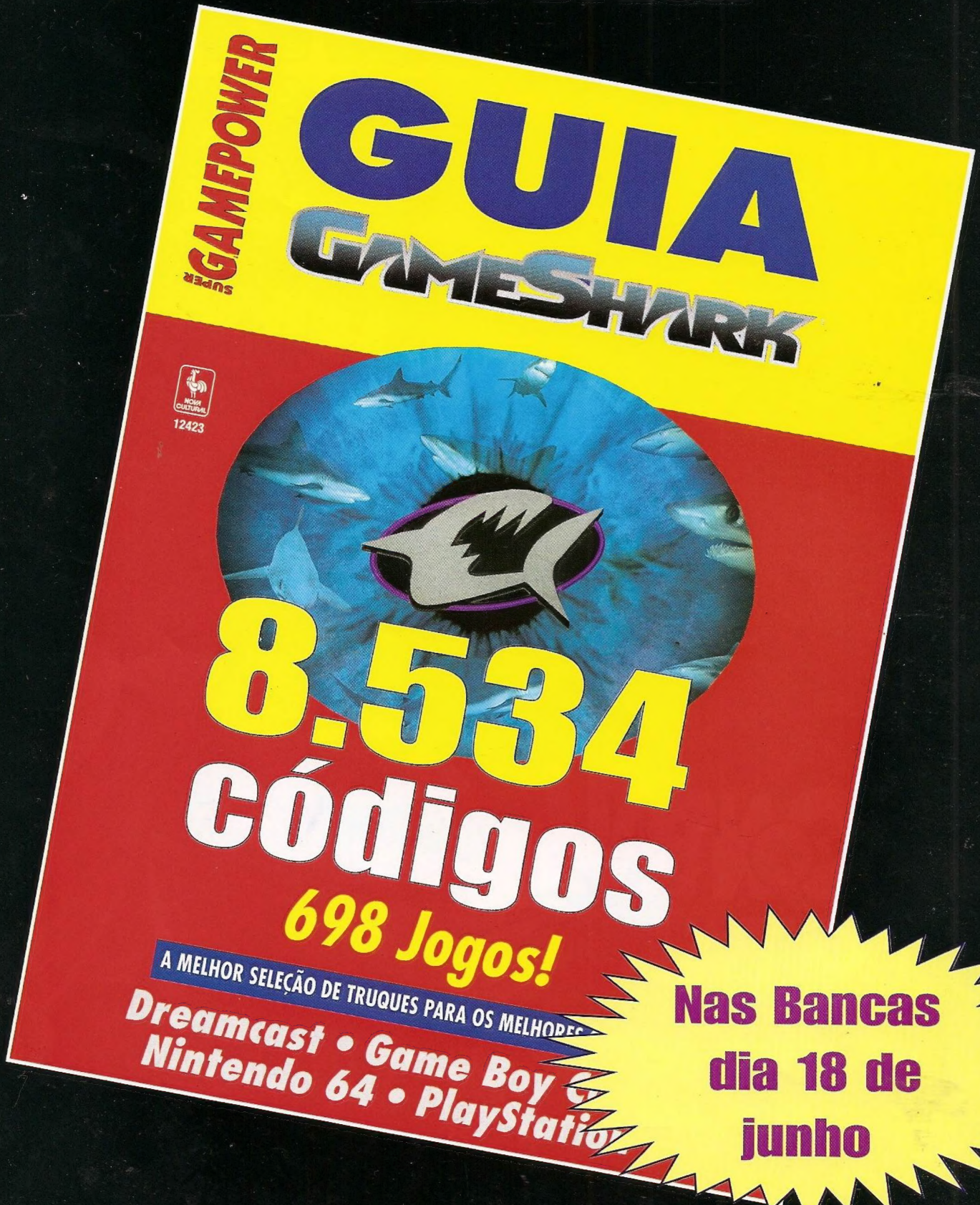
**Z: ULTIMATE BATTLE 22**
**Z: LEGENDS**
**GT: FINAL BOUT**

DETONADOS!

**E MAIS:** a história da série e dicas!

NOVA CULTURAL
Nº 14
R$ 4,50
ISSN 1517-6509
9 771517 650002 00014
12722

# 1º Guia de GameShark do Brasil




**Nas Bancas dia 18 de junho**

# PlayStation MAGAZINE

A edição deste mês da *PlayStation Magazine* traz um especial da série Dragon Ball, que surgiu no Japão em 1986, cruzou os oceanos e conquistou todos os continentes com a saga do carismático guerreiro Saiyajin Goku. Hoje, Dragon Ball tem milhares de quadrinhos espalhados pelo mundo, quase 600 episódios para a TV, 13 filmes de animação e mais de 20 jogos para videogames, três deles – pra nossa sorte – de PlayStation. O segredo do sucesso da série, com certeza, é o enredo envolvente que cerca as esferas de dragão que dão nome à saga. Aliás, essa questão do roteiro é bem interessante em se tratando de Dragon Ball. Isso porque a vida de Goku sempre pesou tanto em todos os games que mesmo aqueles que tecnicamente falando não eram tão bons – como *Dragon Ball Z3*, do SNes – fizeram sucesso e até hoje são comentados pelos fãs da série. Cá entre nós: será que toda essa idolatria a Goku não é resultado de um dos pedidos feitos pelo guerreiro em alguma das vezes que ele conseguiu reunir as sete esferas de dragão? Para quem está a fim de mergulhar de cabeça no universo de DB, a dica é ler o Radar especial – que traz um resumão da série, a relação dos principais personagens e algumas curiosidades –, detonar as três versões para PSX (Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, Legends e GT: Final Bout) e, de quebra, usar alguns truques da seção Dicas para ver todos os recursos que os jogos oferecem. Agora chega de viagem... Vamos falar sobre o mundo real! Choveu jogo bacana para o PlayStation e o PlayStation 2 na última E3, realizada no mês passado. O PSX vai ganhar uma aventura do bruxinho Harry Potter, *Mega Man X6* e *Syphon Filter 3*. Já o PS2 vai faturar seqüências de clássicos da pesada, entre elas *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Tekken 4* e *Jade Cocoon 2*. Não deixe de ler nenhuma página da revista, senão você poderá ficar boiando no meio dos seus amigos!

## Capa 18

*Confira o Detonado com todos os golpes e macetes das três versões de Dragon Ball para PSX – Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, Dragon Ball Z Legends e Dragon Ball GT: Final Bout*

## Radar 6

*Especial sobre toda a saga do guerreiro Saiyajin Goku com os principais personagens e curiosidades. E mais: saiba tudo o que rolou na praia dos consoles da Sony na E3 2001!*

## Play 14

*Em C-12: Final Resistance, novo game de ação para PSX, você terá de impedir que alienígenas destruam a Terra. Testamos também The Sniper, jogo de tiro para PSX, e MLS Extra Time, futebol dos bons para PS2*

## Detonado 26

*Os monstrinhos de Digimon World 2 acabam de desembarcar nos EUA. Por isso, estamos publicando um passo-a-passo ainda melhor para você detonar!*

## OS JOGOS DESTA EDIÇÃO


### PlayStation

C-12: Final Resistance *14*
Digimon World 2 *26*
Dragon Ball GT: Final Bout *23*
Dragon Ball Z Legends *21*
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 *18*
Spider-Man 2: Enter Electro *13*
The Sniper *15*
X-Men Mutant Academy 2 *13*

### PlayStation 2

007 in Agent Under Fire *10*
Jurassic Park Survivor *11*
MLS Extra Time *16*
Rubu Tribes *12*
Shaun Palmer's Pro Snowboarder *12*
Smuggler's Run 2: Hostile Territory *12*
Star Wars Racer Revenge *11*
WWF Smackdown: Just Bring It! *12*

### DICAS

### PlayStation

C: The Contra Adventure *44*
Clock Tower 2 *44*
Contra: Legacy of War *42*
Covert Ops: Nuclear Dawn *41*
Dance Dance Revolution *42*
Dance Dance Revolution 3rd Mix *43*
Dance Dance Revolution 4th Mix *43*
Diablo *44*
Dragon Ball GT: Final Bout *40*
Dragon Ball Z Legends *40*
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 *40*
Duke of Hazard *43*
Dune 2000 *43*
Dynamite Boxing *43*
Gundam Battle Assault *44*
Heart of Darkness *43*
Incredible Crisis *41*
Killer Loop *42*
King of Fighters 95 *44*
King of Fighters 96 *44*
King of Fighters 97 *44*
King of Fighters 98 *44*
King of Fighters Kyo *44*
Knockout Kings 2001 *40*
Legend of Legaia *44*
Marvel vs Capcom *41*
Metal Slug X *42*
Mulan *44*
O.D.T. *44*
Razor Freestyle Scooter *44*
Simpsons Wrestling *43*
Spec Ops: Ranger Elite *43*
The Bombing Islands *42*
The Last Blade *44*
Threads of Fate *43*
Tiny Tank: Up your Arsenal *42*

### PlayStation 2

Aqua Aqua *43*
Dance Summit 2001: Bust a Move *43*
Gauntlet: Dark Legacy *40*
Klonoa 2 *43*
Rumble Racing *42*
Silpheed: The Lost Planet *42*
Star Wars: Super Bombad Racing *43*
Wild Wild Racing *43*

### Gameshark

### PlayStation

Chrono Trigger *46*
Devil Dice *46*
Donald Duck Going Quackers *47*
Dragon Ball GT: Final Bout *47*
Dragon Ball Z Legends *47*
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 *47*
Dragon Heart *48*
Final Fantasy Anthology - Final Fantasy V (versão americana) *48*
Final Fantasy Anthology - Final Fantasy VI (versão americana) *48*
Formula 1 *49*
Mega Man 8 *49*
Mission Impossible *47*
Rockman 8 *49*
The Bombing Islands (versão americana) *49*
The Land Before Time: Great Valley Racing Adventure *47*

### PlayStation 2

Z.O.E. *49*


*Ilustração de Capa:* Roko

# PSM SOLUÇÃO

Tenho algumas dúvidas em Harvest Moon: Back to Nature. Como faço para produzir queijo? E aquela linha de lã? Outra coisa: como devo plantar flores e frutas?

Rafael Ribeiro
Contagem, MG

*• Para produzir queijo, vá ao ferreiro com 2000 G ou com a Adamantite Ore (que você consegue na mina das montanhas, no inverno) e solicite que ele faça o Cheese Maker. Para fazer o queijo, é só colocar leite no Cheese Maker. No caso da lã, você precisa comprar ovelhas e cuidar bem delas. Depois vá ao ferreiro e compre uma tesoura para cortar a lã dos bichinhos. Para plantar, é preciso comprar sementes no mercado, usar a pá para ajeitar a terra, jogá-las no chão preparado e regar. Mas atenção: alguns vegetais só crescem em determinado clima.*

Em Metal Gear Solid, como faço para vencer Psycho Mantys? Ele desvia de todos os tiros!

Felipe Hokama
Mogi das Cruzes, SP

*• Psycho Mantys desvia de todos os tiros porque ele é capaz de ler sua mente! Para evitar que isso aconteça, você deve conectar seu controle na segunda entrada, como se fosse o jogador 2. Esse é o único jeito para Psycho não conseguir ler sua mente.*

Gostaria de saber como faço para descobrir os quatro números do cofre em Final Fantasy VII.

Thiago Speroni
Salto, SP

*• O código para o cofre é o seguinte: Right 36, Left 10, Right 59, Right 97. Atenção: para cada número, você deve pressionar ○.*

Onde estão as armaduras de Falcom e Gaia, em Rockman X5?

Luís Ferreira
Palmas, TO

*• Bom, Luís, as armaduras encontram-se espalhadas em pedaços pelas fases, no interior das cápsulas. O Detonado da edição nº 9 da PSM mostra a localização de todas as cápsulas!*

Preciso de códigos de Gameshark para Resident Evil I, II e III!

Gláucio Alves
Curitiba, PR

*• Anote os códigos para ter vida infinita nos três jogos da série Resident Evil. O código para Resident 1 é 800C51AC 0060 / 800C867E 0060. Para o disco 1 de RE 2, digite 800C7E7A 00C8; e para o disco 2, 800C7C42 00C8. Para a terceira versão de Resident, o código é 800CCC90 00C8. Beleza?*

Por favor, me passem alguns códigos de Gameshark para Final Fantasy Tactics americano!

Kátia Ernesto
Osasco, SP

*• Para conseguir todas as armas, livros, Scrolls e Harps, digite 50002002 0000 / 800597000 6363; para todas as armaduras, 50001202 0000 / 8005978C 6363; e para todos os acessórios, 50001002 0000 / 800597B0 6363.*

## BREATH OF FIRE IV

Fui até a floresta Pabu Pabu, entrei numa cabana e encontrei um rei doente. Agora estou precisando de uma planta chamada Mazu Grass. Onde posso encontrá-la? Já procurei em todos os lugares!

Fernando Momi
São Paulo, SP

*• Faça o seguinte, Fernando: pegue o barco, navegue para o leste e entre na área da bandeira roxa. Chegando lá, habilite Ryu e dê uma espadada na moita para pegar a planta. Então leve-a para curar o rei doente.*

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

# FALA, MALUCO!

## Inspire-se e participe!

E aí, maluco! A galera andou se inspirando pra escrever pra gente.... Nesta edição temos umas pérolas, tipo um santista que descolou uma mina e mandou uma carta pra gente pra contar, e um doidão que escreveu porque ficou a fim de uma leitora. Seja pra dar opiniões sobre qualquer assunto ou pra pedir Detonados, o importante é que você participe e solte o verbo, beleza? Mande sua carta que a gente está esperando!

## Felicidade = PSX + futebol + gata

Tudo na paz, pessoal da ***PSM***? Estou escrevendo pra dizer que nunca passei por um momento tão bom na minha vida! Além de o meu time do coração estar nas semifinais do Paulistão, encontrei uma menina que me entende... Ela até lê algumas matérias sobre games comigo, sem me achar um trouxa! Isso não é maravilhoso? Estamos todos bem: eu, meu Play, minha menina, minhas revistas ***PSM*** e meu Santos!

Harrison Bezerra
Santo André, SP

***PSM:*** *Poxa, Harrison, nem deu tempo de publicar sua carta e o Santos já morreu na praia... Mas vê se não entra nessa onda não, mano! Aposte na sua gata e garanta pelo menos um empate!*

## SOS C-12

Pessoal da ***PSM***, estou desesperado! Comprei o jogo *C-12* para o PlayStation, mas ele é muito difícil! Vocês precisam publicar o Detonado!

Américo Nascimento
São Paulo, SP

***PSM:*** *Américo, valeu pela sugestão! Por enquanto, você pode conferir algumas dicas do jogo numa matéria desta edição!*

## O futuro do 32 bits

E aí, povo! O trabalho da ***PSM*** está bem legal! Eu tenho um PlayStation desde novembro de 2000 e, de lá pra cá, venho comprando sempre a revista. Infelizmente, estou percebendo que o PSX está perdendo espaço rápido demais para o PlayStation 2. Isso é uma pena, já que o PlayStation é o videogame mais vendido da história... Por isso eu queria saber: até quando as softhouses vão fabricar jogos para ele?

Ênio da Silva
Campinas, SP

***PSM:*** *Beleza, Ênio? Realmente a tendência das softhouses é parar de produzir games para o PSX aos poucos (sem data marcada!), para que elas possam se dedicar mais aos consoles da nova geração. Mas não vamos sofrer por antecipação... Afinal, se juntarmos todos os jogos do PSX, a diversão está garantida por anos e anos!*

## Recado pra Dani da *PSM* 12

E aí, pessoal da ***PSM***! A edição nº 12 estava animal. Tudo por causa da matéria sobre Final Fantasy! Sou piradão nesse jogo, desde a sétima versão! Por falar nisso, quero mandar um recado para a Daniela, que mandou uma carta pra vocês naquela edição: ME ESCREVA! SOU LOUCO PRA CONHECER UMA MULHER FÃ DE RPG!!! Mudando de assunto, a Sony tem de pegar logo a onda dos jogos online! Se bem que agora, com a ajuda da Sega e da Namco, a coisa deve decolar, né?

Alan Cardoso
São João Del Rey, MG

***PSM:*** *Eh, mineiro que não perde tempo... Tá dado seu recado pra Dani, Alan!*

# Dragon

*Criada pelo japonês Akira Toryama em 1986, a saga do guerreiro Saiyajin Goku está prestes a completar 600 episódios e 10 mil páginas em quadrinhos*

PS MAGAZINE Quando o desenhista Akira Toryama traçou os primeiros contornos de *Dragon Ball*, em 1986, ele com certeza não imaginava que o mangá deixaria as seis páginas de uma revista japonesa para se transformar num fenômeno mundial. O sucesso veio rápido: *Dragon Ball* logo virou uma série de TV que foi líder absoluta de audiência no Japão por 11 anos. Hoje a série está prestes a completar 600 capítulos na TV e 10 mil páginas em quadrinhos, além de ter inspirado 13 filmes de animação, mais de 20 jogos de videogame e uma extensa lista de produtos, que vai de figurinhas para colecionar a skates e walkie-talkies. O segredo do sucesso? Para os aficcionados que criaram milhares e milhares páginas eletrônicas em homenagem à série, a resposta parece uma só: a complexa e envolvente história de Goku, baseada na lenda chinesa de Sun Wun-Ku, um macaco de pedra imortal e dono de poderes sobrenaturais. Tudo começa quando o Saiyajin (raça de guerreiros espaciais) Goku é enviado numa cápsula à Terra ainda bebê, pouco antes de seu planeta natal, Vegeta, explodir. Um velho chamado Son Gohan acha a cápsula e resolve criar o menino, dono de uma cauda e muita força, longe da civilização. Em suas primeiras aventuras, Goku descobre a existência de sete esferas mágicas que estão espalhadas pelo mundo, capazes de realizar os desejos de quem as reunir invocando o espírito do dragão Sheng Long. Algumas pessoas buscam tais amuletos com intenções simples, como conseguir bastante comida, mas outras pretendem dominar o mundo. Mais ou menos aos 5 anos, Goku – conhecido como Kakaruto em Vegeta – é iniciado pelo mestre Kame nas artes marciais. Depois de muito treinamento, o pequeno guerreiro participa de seu primeiro

## VOCÊ SABIA...

- **Bulma, amiga de Goku, é a personagem que mais troca de corte de cabelo. Até o final da série ela vai mudar 15 vezes de visual.**
- **Os nomes dos personagens de DB foram inspirados em diversas línguas diferentes e possuem significados interessantes. Piccolo, em italiano, quer dizer flauta. Já ChiChi significa seios grandes em chinês;**
- **Rolou um boato na Internet de que Akira Toryama estaria criando uma nova seqüência da série, chamada Dragon Ball AF (posterior a GT), mas infelizmente a história foi desmentida;**
- **Na última E3, realizada agora em maio, a Infogrames apresentou ao mundo o primeiro game de Dragon Ball para PlayStation 2. O nome e os detalhes do novo título ainda não foram confirmados, mas o visual será digno de toda a saga de Goku.**

## Onde Assistir

**CARTOON NETWORK (NET/TVA/DIRECTV/SKY)**

- **De segunda a sexta-feira, das 18h30 às 19h, com reprise à 0h30. Aos sábados, das 14h às 14h30 e da 1h às 2h30.**

**TV BANDEIRANTES (BANDKIDS)**

- **De segunda a sexta-feira, das 16h30 às 6h30, com reprise das 17h30 às 18h.**

# Ball: o fenômeno dos mangás, do cinema, da TV e dos games

torneio e acaba em segundo lugar, atrás de Jack Chun. Tempos depois, Goku procura mais desafios e acaba sendo derrotado também por Tao Pai Pai. Então ele decide subir na legendária torre de Karin, onde conhece um gato falante que vira seu novo professor de artes marciais. Muito mais poderoso depois dos ensinamentos do mestre Karin, Goku consegue uma revanche contra Tao Pai Pai e vence. Logo depois da vitória, o guerreiro consegue pela primeira vez reunir as sete esferas de dragão e realizar um desejo: ressuscitar o personagem Bora, morto anteriormente por Tao Pai Pai. Depois de um ano, começa o segundo torneiro de artes marciais, e mais uma vez Goku acaba em segundo lugar, derrotado por Ten Shin Han. No dia seguinte, Piccolo, um guerreiro que pretende dominar o mundo, também derrota Goku, mas o herói se recupera e acaba com a festa dele pouco tempo depois. O Saiyajin sobe então à torre de Deus e recebe treinamento especial durante três anos. Depois disso, começa mais um torneio de artes marciais, e Goku finalmente vence. Então o guerreiro se casa com ChiChi e tem um filho, a quem dá o nome do velho que o criou, Gohan.

## SEQUÊNCIAS Z E GT

A segunda parte de *Dragon Ball*, a série *Z*, começa logo após o final da batalha entre Goku e Piccolo. Em suas freqüentes lutas contra maus Saiyajins (que pretendem se tornar os guerreiros mais poderosos do planeta) e os fortes inimigos Freeza, Andróides, Cell e Magin Boo, Goku acaba morrendo duas vezes. Mas o enredo dá tantas reviravoltas que o herói ressuscita, sobe dois estágios em sua escala de evolução e tem outro filho. Na série *GT*, o guerreiro vira avô, evolui mais dois estágios e assume a penosa missão de enfrentar Pilaf, um dos dragões da própria Dragon Ball. O desfecho da história é surpreendente, mas é claro que a gente não vai contar para não estragar a surpresa, já que os desenhos da série estão passando na TV brasileira. Atualmente, a Cartoon Network e a Bandeirantes exibem a última parte de *Dragon Ball Z*. Se você é fã da série ou se interessou pela história, assista, pois vale a pena!

### OS PRINCIPAIS GUERREIROS

***Goku – Personagem principal, Goku é considerado o mais forte entre os guerreiros Z. Seu carisma e a sua ingenuidade cativam o público. É puro de coração, mas, quando fica nervoso, ninguém segura o cara!***

***Gohan – O filho de Goku prefere os estudos a lutar. Ele não tem o espírito guerreiro do pai e só consegue mostrar sua força quando está muito nervoso.***

***Piccolo – Ele era a parte má de Kamisama, mas acabou ficando bonzinho depois de ser derrotado por Goku.***

***Vegeta – Príncipe do planeta que tem seu nome, Vegeta é um guerreiro que não admite a derrota. Seu maior desejo é enfrentar Goku para ver quem é o Saiyajin mais forte.***

***Goten – Amigo e rival de Trunks, o segundo filho de Goku puxou o pai. Goten é tímido, mas, na hora da luta, deixa essa barreira de lado e parte para cima do adversário.***

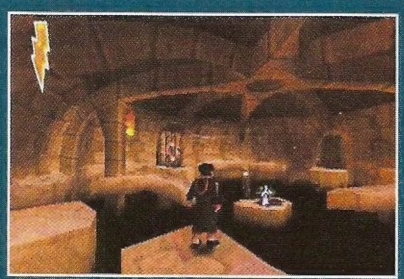
# E3 2001

*Novos títulos para PlayStation e seqüências radicais para PS2 agitaram os estandes ligados à Sony*

A E3 2001, realizada nos dias 17, 18 e 19 de maio, nos Estados Unidos, trouxe uma verdadeira enxurrada de títulos para os consoles da Sony. A grande surpresa foi que o bom e velho PlayStation, que já está com quase 7 anos de idade, vai ganhar três títulos que lhe darão um novo fôlego. O que mais repercutiu durante a feira foi *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (*Harry Potter e a Pedra Filosofal*), da Electronic Arts, baseado no livro de J.K.Rowling de mesmo nome que é sucesso de vendas no mundo inteiro. Feito para agradar os fãs do pequenino bruxo, esse jogo de ação em 3D e terceira pessoa terá um visual bem parecido com o de *Aladdin in Nasira's Revenge*. Outro game que chamou muito a atenção dos visitantes foi *Mega Man X6*. A Capcom pegou todo mundo de surpresa ao anunciar a produção da sexta aventura X do herói, cuja história vai se passar três semanas depois de *Mega Man X5*, em que Zero morre e Mega Man X ganha sua espada. O enredo do jogo é o seguinte: o mundo está devastado e a humanidade começa a reconstruí-lo com a ajuda dos Reploids. É quando Mega Man X recebe um chamado para combater um Reploid gigante e descobre que a ameaça dos Mavericks voltou. *Mega Man X6* contará com o sistema chamado Nightmare, no qual os eventos realizados num estágio poderão influenciar nos próximos acontecimentos. O detalhe do jogo é que Mega Man X está usando a espada de Zero durante as fases, o que deixa o personagem ainda mais forte! A Sony também tirou seu coelho da manga durante a E3. A estrela do estande da Big "S" foi *Syphon Filter 3*, game que seguirá o estilão dos antecessores. Gabriel Logan e sua charmosa parceira, Lian Xing, terão uma série de missões de arrepiar pela frente, que prometem repetir a fórmula de sucesso de *SF 1* e *2*: ação a todo instante!

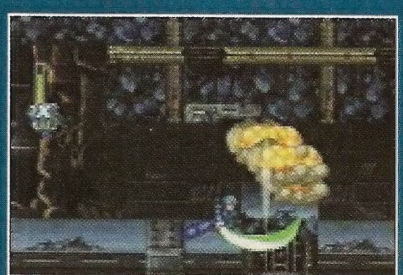
## CLÁSSICOS SEGUEM CARREIRA EM 128 BITS

As grandes novidades anunciadas na E3 para o PlayStation 2 foram as seqüências de clássicos do PlayStation. A Activision mandou bem com um vídeo do novo *Tony Hawk's Pro Skater*. Os cenários do jogo estão superdetalhados e enormes. A movimentação parece ainda melhor, e a qualidade gráfica assemelha-se a *SSX*, da Electronic Arts. *THPS 3* será ambientado em seis localidades principais: Skater Island, Los Angeles, Canadá, Tóquio, Paris e Rio de Janeiro. A Activision fez mistério, mas é praticamente certo que Bob Burnquist estará entre os skatistas selecionáveis. A surpresa da Traveller's Tales para o 128 bits é a nova aventura do famoso mascote do PlayStation: *Crash Bandicoot: The Warth of Cortex*. Infelizmente, dessa vez Crash não dará as caras apenas no console da Sony, mas também no GameCube e no XBox. Na nova versão (que por sinal não tem o dedo da Naughty Dog devido a problemas com a Universal Studios, detentora dos direitos sobre Crash), elementos inéditos serão adicionados, como veículos e a possibilidade de jogar com Coco. No estande da Namco, os visitantes se apertaram para ver *Tekken 4* e *Soul Calibur 2*. Só que, infelizmente, não foram exibidas cenas desses dois jogos na feira, apenas um vídeo com renders dos personagens. Os lutadores de *Tekken 4* estão com um aspecto envelhecido e bem mais realistas, com uma qualidade semelhante à dos personagens do filme *Final Fantasy: The Spirits Within*. No vídeo apresentado pela Namco, foi possível ver Law,



*O bruxinho dos livros de J.K.Rowling estreará no PSX em Harry Potter and the Sorcerer's Stone*

*Gabriel Logan e Lian Xing voltarão ao 32 bits da Sony em Syphon Filter 3*

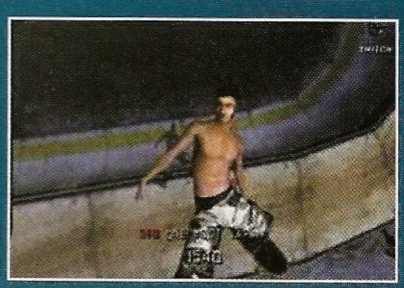


*A Capcom surpreendeu os visitantes da E3 com a sexta aventura de Mega Man X no PlayStation*

Hwoarang, Paul, Kazuya e um personagem novo de cabelos brancos. O trunfo da Square foram as novas imagens de *Final Fantasy X*, diferentes daquelas exibidas na última Tokyo Game Show. Como divulgado na ***PSM 12***, o jogo terá dois protagonistas: Yuna, uma jovem Summoner que tem um olho verde e outro azul; e Tidus, jogador e estrela de um esporte aquático chamado Blitzball. Outro clássico do PlayStation que está migrando em grande estilo para o PS2 é *Metal Gear Solid*. Nas cenas inéditas de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* exibidas pela Konami durante a E3, apareceram dois personagens novos: Fortune, uma mulher que tem uma arma enorme que solta pulsos elétricos; e um cara estranho, com uma roupa preta. Pode ser que Liquid Snake tenha ressuscitado e que Solid Snake sofra as conseqüências da doença adquirida em *MGS1*! Pra completar a lista das novidades do PS2, a Genki revelou detalhes sobre *Jade Cocoon 2*, que está sendo desenvolvido em parceria com a Ubi Soft. A seqüência trará os elementos do game original num ambiente em 3D.

## OS NOVOS TRUNFOS DO PS2

Quatro títulos até então mantidos em segredo foram revelados ao mundo na última E3. Um deles é *Kingdom Hearts*, RPG com personagens da Disney produzido em parceria com a Square. O game está em desenvolvimento há mais de dois anos, e só agora as duas empresas decidiram quebrar o sigilo! Os chefes de *Kingdom Hearts* serão os personagens malvados da Disney, liderados pelo desconhecido Hertless. Serão ao todo nove mundos baseados em clássicos da Disney como *Tarzan*, *A Pequena Sereia*, *Aladdin* e *Pinocchio*. Outra surpresa para os usuários do 128 bits é *Stuntman*, título da Reflections (softhouse responsável por *Driver*) que deverá ser lançado no começo do próximo ano. O enredo é bem familiar: você assumirá o papel de um foragido da lei que tem de fazer pequenos serviços de motorista para criminosos. Os produtores prometem um jogo com gráficos estonteantes e ainda mais interativos que *Driver*! A Sony também apresentou o novo *Kinetica*, um game superfuturista de corrida de motos. A velocidade e as pistas hiper-radicais tiraram o fôlego de quem jogou a demo. Os loopings de *Kinetica* são, literalmente, vertiginosos! A divisão européia da empresa também anunciou o desenvolvimento de um jogo de skate futurista, que parece uma mistura de *Tony Hawk's Pro Skater* e *TrickStyle*. Ou seja: o jogador poderá se divertir tanto nas corridas morro abaixo como no modo de manobras. O game, cujo nome ainda não foi definido, terá pranchas e cenários que lembram *De Volta Para o Futuro 2*, filme em que Martin McFly flutuava em seu skate por uma cidade com aspecto "clean" futurista.



*Os cenários de Tony Hawk's Pro Skater 3 estarão ainda maiores graças aos recursos do 128 bits*

*Stuntman, jogo estilo Driver para PlayStation 2, deverá ser lançado no início do próximo ano*

# FIQUE ESPERTO!

## Sony aproveita a feira para revelar seus planos online

A Sony aproveitou a E3 para divulgar um pouco mais sobre as metas online do PlayStation 2. O primeiro passo para a introdução do 128 bits na rede mundial será o lançamento, em novembro deste ano, nos Estados Unidos, de um HD de 40 GB! Esse acessório terá funções importantes não só para o armazenamento de dados, mas também para que o usuário se conecte à Internet. É que o HD do PS2 terá uma entrada para modem ou para um adaptador de banda larga. Quanto aos dados, ele permitirá que os usuários baixem demos de futuros jogos e packs de expansão e usem seus recursos para expansão de memória dos games do 128 bits. A Sony prometeu divulgar em breve mais novidades sobre sua futura rede de jogos. Por enquanto, sabe-se apenas que *Twisted Metal Black* será um dos primeiros títulos online compatíveis.

# 007 in Agent Under Fire

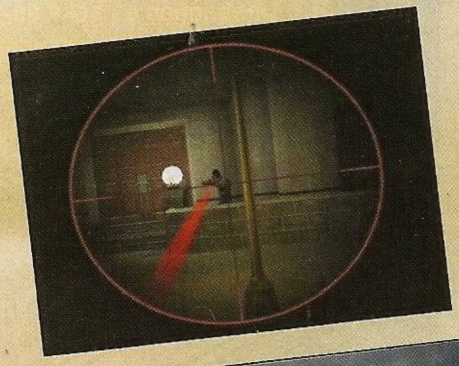
**ELECTRONIC ARTS**

**Ação**

**•EUA**

*Disponível no final do ano*

**Agent Under Fire** é o quarto game da Electronic Arts para os consoles da Sony que tem o agente James Bond como personagem principal. Depois dos não tão bem-sucedidos **Tomorrow Never Dies**, **The World Is Not Enough** e **007 Racing** para o PlayStation, a EA está prometendo grandes novidades para o primeiro jogo do agente no PlayStation 2. Pra começar, o game vai misturar elementos de tiro em primeira pessoa com muita ação sobre rodas. Além disso, a história de **Agent Under Fire** não será baseada em nenhum filme, ou seja, o enredo é totalmente original. Mais uma vez, Bond contará com a ajuda de Q e M (que vai lhe dar instruções durante o jogo) e com uma boa variedade de armas e acessórios. O objetivo de nosso herói é despachar um novo e poderoso vilão, conhecido como Malprave, que tem nas mãos uma tecnologia com a capacidade de clonar seres humanos. Pra variar, a intenção do bandido não é das melhores: ele pretende criar um exército gigante para dominar todo o mundo. Na nova versão, Bond não terá tantos apetrechos à disposição, porém eles poderão ser usados com mais freqüência. Uma das novidades é o Q-Claw, uma espécie de gancho que permite que seu personagem escale dois ou três andares de um edifício instantaneamente. Não há níveis de dificuldade. Em vez disso, existem vários caminhos a seguir, cada um com obstáculos diferentes. No final do jogo, de acordo com sua performance e pontuação, você poderá ganhar algumas recompensas.



# Star Wars Racer Revenge

**LUCASARTS/RAINBOW STUDIOS**

**Corrida**

**•EUA**

*Disponível no 1º semestre de 2002*

A LucasArts vai publicar a seqüência de **Episode I Racer** para o PlayStation 2. Só que, dessa vez, o desenvolvimento do game ficará por conta da Rainbow Studios. **Star Wars Racer Revenge** vai acontecer algum tempo depois da história do filme *Episódio I*. Um pouco mais crescido, Anakin Skywalker vai reencontrar Sebulba e participar de uma corrida eletrizante, que contará com 16 participantes e 18 pistas diferentes. Entre as novidades da versão estão os novos personagens, as máquinas que podem atingir até 600 milhas por hora e a inteligência artificial adversária ainda mais afiada. Os modos de jogo disponíveis são o Time Trial (corridas que contam tempo), o Freeplay (treinamento), o Tournament (campeonato) e o Multiplayer Versus Racing (ainda não foi confirmado se esse último modo será para dois ou quatro jogadores).

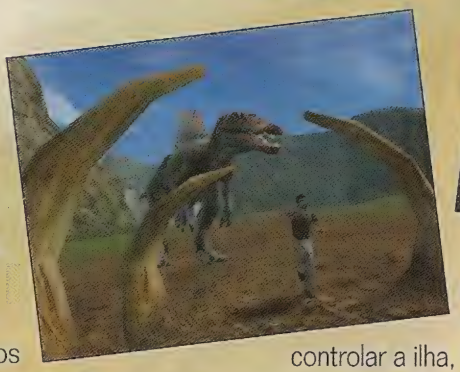
# Jurassic Park Survivor

**UNIVERSAL/SAVAGE**

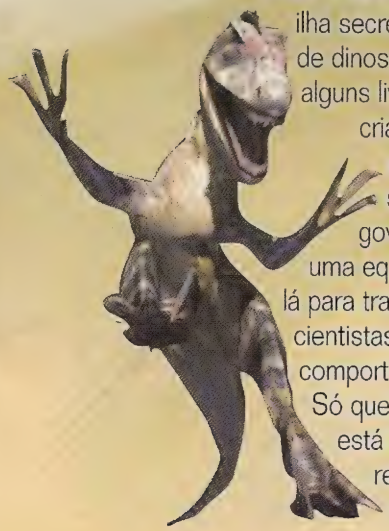
**Ação**

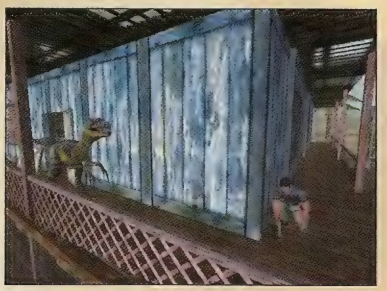
**•EUA**

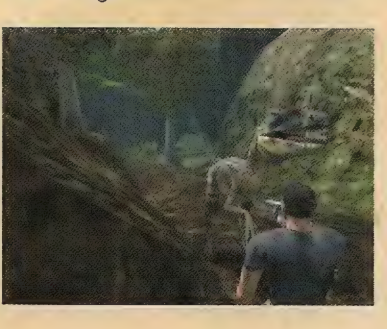
*Disponível no 2º semestre*



O enredo de **Jurassic Park Survivor** não tem nada a ver com qualquer filme da série. No game, a história acontece numa ilha secreta repleta de dinossauros, alguns livres e outros criados em cativeiro. Preocupado com a possibilidade de superpopulação da ilha, o governo americano envia uma equipe de segurança para lá para trabalhar com os cientistas que estudam o comportamento dos animais. Só que no meio dessa equipe está infiltrado um representante de uma organização secreta que pretende explorar o poder do DNA dos bichões. Tal organização consegue controlar a ilha, e você, na pele de David Vaughn, escapa e tem de resgatar os cientistas. O jogo conta com 12 fases, nas quais você terá de enfrentar oito espécies de dinossauros e quatro tipos de inimigos.







## Shaun Palmer's Pro Snowboarder

**ACTIVISION/UEP SYSTEMS**

**Esporte**

**•EUA**

*Disponível no 2º semestre*

A linha de esportes radicais da Activision, que tem como carro-chefe **Tony Hawk's Pro Skater**, vai ganhar um novo aliado: **Shaun Palmer's Pro Snowboarder**. Desenvolvido pela UEP Systems, criadora da série Cool Boarders, o game traz o próprio Shaun Palmer e um time de snowboarders de primeira! No total, são quatro localidades, com quatro pistas cada, nas quais você terá de fazer altas manobras para garantir uma boa pontuação.

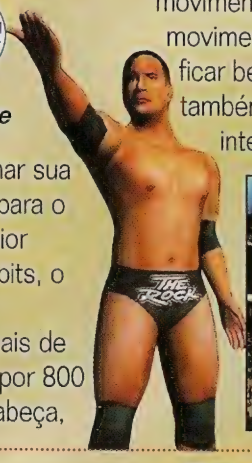
## WWF Smackdown! Just Bring It

**THQ/YUKES**

**Luta**

**•JAP**

*Disponível no 2º semestre*



WWF Smackdown vai ganhar sua terceira versão, dessa vez para o PlayStation 2. Graças à maior capacidade gráfica do 128 bits, o game contará com muitas novidades. Cada um dos mais de 35 lutadores será formado por 800 polígonos, 500 só para a cabeça, o que vai permitir a reprodução de expressões faciais perfeitas. Com a ajuda de movimentos capturados, a movimentação dos personagens vai ficar bem mais realista. As arenas também serão mais detalhadas e interativas.

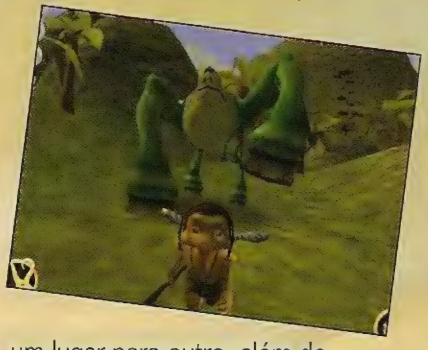
## Rubu Tribes

**INTERPLAY/OUTRAGE**

**Aventura**

**•EUA**

*Disponível no 2º semestre*



**Rubu Tribes** conta a história de uma tribo de criaturinhas esquisitas conhecidas como Rubu. Você estará na pele do líder dos Rubus, Mutu, que é o encarregado de levar a tribo de um lugar para outro, além de gerenciá-la e decidir sobre os ataques aos grupos inimigos. Cada um dos mundos explorados conta com diferentes ecossistemas, desafios e inimigos. Esse promete ser mais um game de aventura com bons elementos de ação e exploração.

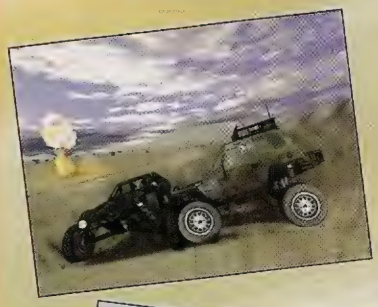
## Smuggler's Run 2: Hostile Territory

**ROCKSTAR/ANGEL STUDIOS**

**Ação**

**•EUA**

*Disponível em outubro*



Seguindo o mesmo caminho do game anterior, **Smuggler's Run 2** traz ainda mais perigo e um enredo bem complexo. O jogo se passa em localidades do Afeganistão e do Vietnã, onde, além de lidar com contrabandistas da pesada, você terá de encarar explosões, climas adversos, fogo cruzado e muitas outras emoções. São mais de 30 missões, com objetivos bem complicados, como entregar carregamentos explosivos, frágeis ou que dificultam sua mobilidade. Você poderá controlar oito veículos, incluindo tanques e caminhões gigantes.

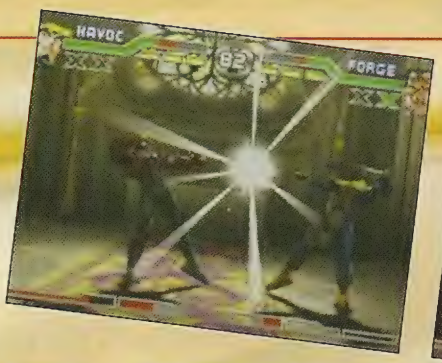
# X-Men Mutant Academy 2

**ACTIVISION/PARADOX**

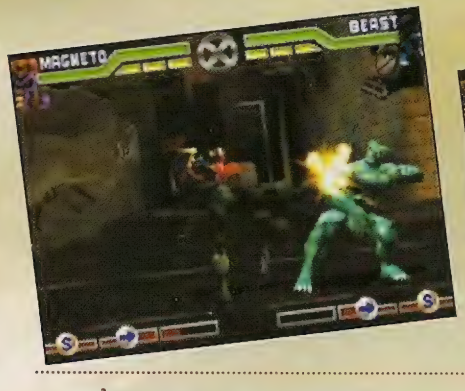
**Luta**

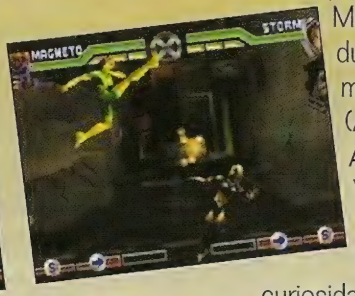
**•EUA**

*Disponível no 2º semestre*



O segundo game da série de luta X-Men Mutant Academy para o PlayStation é bastante parecido com o primeiro, só que traz bem mais opções. Entre as novidades estão os personagens com diferentes tipos de movimentação e habilidades, além do combate aéreo. Em **X-Men Mutant Academy 2** você poderá lutar com os dez personagens do game anterior e com outros seis novos – Rogue, Forge, Nightcrawler, Havoc e dois secretos: A lista de movimentos é enorme! Existem golpes fracos, médios, fortes e especiais, além dos chutes. Apesar de contar com jogabilidade em 2D, o game traz cenários tridimensionais. Na versão anterior, os ambientes eram baseados em lugares conhecidos, já vistos no filme. Já a seqüência terá cinco novas fases – que se passam na Mansão X, numa igreja assombrada, na ilha Muir, no Asteróide M e na base dos X-Men – e mais duas secretas. Entre os modos tradicionais (Academy Training, Arcade, Survival e Versus), destaca-se o modo Cerebro, que traz um monte de curiosidades do filme *X-Men*.



# Spider-Man 2: Enter Electro

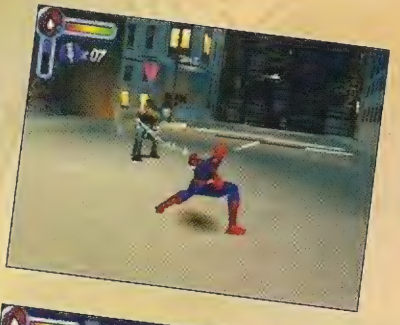
**ACTIVISION**

**Ação**

**•EUA**

*Disponível no 2º semestre*

Depois do sucesso de **Spider-Man** no PlayStation, a Activision tratou logo de preparar uma seqüência. O herói dos quadrinhos voltará ao 32 bits em **Spider-Man 2: Enter Electro**, aventura que vai usar a mesma engine e os mesmos modelos do game anterior. Pode esperar tudo o que o original teve de bom: muita ação, luta e teias pra todo lado! Ainda não se sabe muito sobre o novo enredo, mas a Activision divulgou que o grande vilão será Elêctro. Ele e seus novos capangas vão fazer de tudo para atrapalhar a vida do Homem-Aranha! O jogo vai trazer novas fases e possibilidades de movimentação, além de um modo de treinamento muito mais elaborado. Prepare-se para subir pelas paredes, usar e abusar de sua teia e detonar os inimigos nesse novo desafio do bom e velho Spidey!



# C-12: Final Resistance

**C-12: Final Resistance**
Ação
Sony
**7.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 7 |
| DIVERSÃO | 9 |
| GRÁFICO | 7 |
| SOM | 8 |

2 Jogadores - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A atmosfera de invasão alienígena empolga o jogador

▼ **PONTO FRACO**
Os gráficos poderiam ser bem melhores. O mesmo vale para a jogabilidade

## Parentesco com a série Medievil

O jogo **C-12: Final Resistance** foi desenvolvido na Europa pelo estúdio da Sony Cambridge, o mesmo que criou a série Medievil, também para o PlayStation. Aliás, **C-12** usa uma versão modificada da engine de Medievil, que substitui as espadas e magias do game antecessor por ambientes grandes e futuristas.

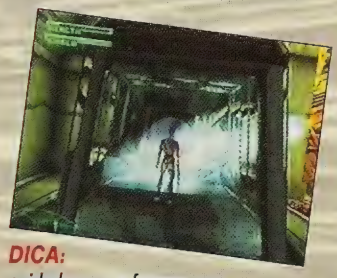
## Site traz vídeos e informações

O site oficial de **C-12** (*www.scee.com/c12*) traz diversas informações adicionais sobre o game, além de vídeos e wallpapers. E o melhor é que ele pode ser visualizado em cinco idiomas diferentes: alemão, inglês, espanhol, francês e italiano.

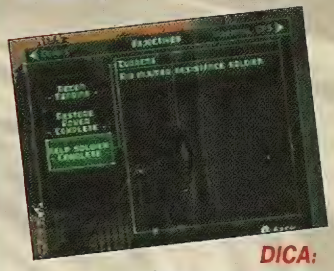
## *Alienígenas invadem a Terra, matam os seres humanos mais fracos e convertem os fortes em seus aliados*

PS MAGAZINE A história de **C-12: Final Resistance** acontece num futuro próximo, numa época em que a humanidade está sendo ameaçada de extinção por terríveis seres alienígenas que invadiram a Terra, destruindo cidades e assassinando pessoas. Por meio de um programa seletivo, os aliens eliminam os seres mais fracos e convertem os fortes em seus aliados. Tudo parece perdido, mas você, na pele do tenente Vaughan, vai encarar a missão de salvar o mundo contando com um belo arsenal de armas. Além de detonar os inimigos, você também terá de desvendar alguns quebra-cabeças no decorrer da ação. No geral, o jogo é muito legal... O clima caótico criado pela invasão dos aliens é bem ilustrado, mas os gráficos deixam um pouco a desejar, já que várias partes do cenário são muito quadriculadas. Outro problema é que, às vezes, os ângulos da câmera chegam a atrapalhar a jogabilidade. Já o som foi bem trabalhado: a música se encaixa bem no clima do jogo, e os efeitos sonoros ficaram legais. ■

**DICA:** *aperte R1 para mirar automaticamente no inimigo e, assim, acertá-lo com facilidade*

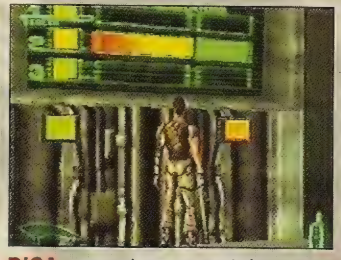


**DICA:** *cuidado com a fumaça que aparece dentro do metrô. O único jeito de passar por ela é usando o Shield (△)*

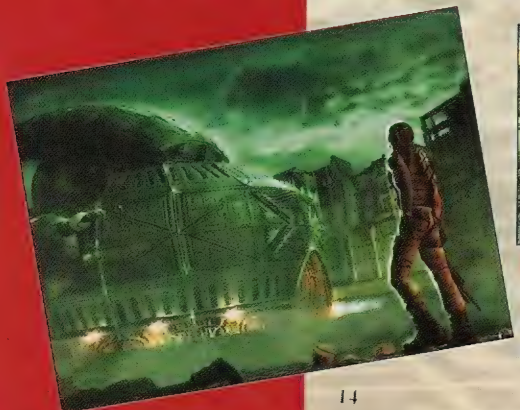


**DICA:** *aperte Select para entrar no inventório e poder rever seus objetivos na missão*

**DICA:** *aperte X para conseguir puxar ou empurrar essa caixa. Assim você poderá alcançar a escada logo à frente*

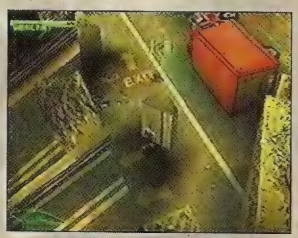


**DICA:** *para acionar o metrô de novo, escolha a segunda opção (X) com o botão da esquerda e, em seguida, aperte o da direita*



**DICA:** *utilize o Alien Keycard que você adquiriu ao matar um dos alienígenas para poder abrir essa porta (aperte X)*

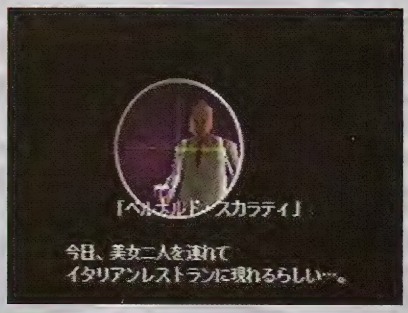
**DICA:** *dê o Medikit a esse cara que está machucado para que ele se cure e lhe dê o Keycard da sala que contém energia e munição*



**DICA:** *nessa parte, não deixe que os robôs com sensores vejam você. Caso isso aconteça, as portas que você abriu serão fechadas de novo!*

# The Sniper

## *Na pele de um atirador de elite, você terá de encontrar suas vítimas em cenários enormes antes de o tempo acabar*




**DICA:** *antes de qualquer fase, preste bastante atenção nas telas como essa, pois elas mostram quem é o alvo da vez*

PS MAGAZIN Em **The Sniper**, você estará na pele de um atirador de elite que tem de encarar um time de gângsteres da pesada! No início de cada missão, sua vítima é apresentada, e você, escondido num prédio, terá de eliminá-la usando uma arma com mira de grande alcance. O lance é procurar o inimigo em todos os lugares, já que ele pode estar andando nas ruas ou até dentro de algum carro. O tempo é determinado no início de cada fase e, conforme for eliminando os bandidos, você mudará de missão. Nem é preciso dizer que as tarefas ficarão cada vez mais difíceis! O jogo é bem realista: enquanto você espera sua presa, só dá pra escutar o barulho do vento. E tem mais: quando o tempo está acabando, o controle começa a pulsar bem rápido, seguindo o ritmo das batidas de um coração. Os gráficos poderiam ser melhores, mas a trilha sonora foi escolhida a dedo: o jazz pulsante ilustra bem a atmosfera do game e quebra um pouco a tensão entre os levels. ■

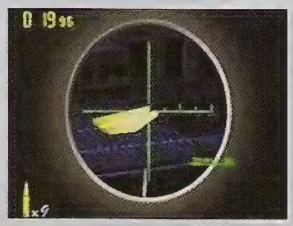
**DICA:** *na primeira fase, a vítima é o cara que está falando no celular nessa mesinha, na parte direita do cenário. Mire com calma e atire*

**DICA:** *na segunda fase, você poderá encontrar seu alvo à noite, nesse terraço localizado num prédio baixo e marrom. Utilize o zoom de 100% para mirar melhor*

**DICA:** *a vítima da terceira fase se encontra em movimento, portanto mire num lugar em que ela vai passar e atire um pouco antes de a mesma atingir o centro para dar tempo de a bala chegar*

**DICA:** *na quarta fase, você tem de matar o cara de chapéu que está em frente ao prédio marrom. Tenha cuidado para não acertar o segurança que fica andando de um lado para outro*

**DICA:** *fique parado nesse ponto, na sexta fase, e espere para acertar o cara que vai descer do carro*



**DICA:** *na sétima fase, não basta acertar o carro. Você terá de atirar também no velho careca que sairá dele correndo*

**DICA:** *mire com muito cuidado na vítima da quinta fase, que está fazendo cooper nessa pracinha. Concentre-se, pois o cara está com dois guarda-costas e em constante movimento*

### The Sniper

Tiro

*Sol/Bestmedia*

**7.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 7 |
| DIVERSÃO | 8 |
| GRÁFICO | 7 |
| SOM | 9 |

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
As animações do jogo fazem você se sentir um atirador de verdade

▼ **PONTO FRACO**
Quando você aciona a mira, não dá para saber em que ponto ela está

### Jogo faz parte da série Simple 1500

**The Sniper**, game desenvolvido pela Sol e pela Bestmedia, faz parte da série Simple 1500. Esse jogo é o volume 56 da série. O objetivo das duas empresas é criar 1,5 mil títulos diferentes. Será que elas chegam lá?

### D3 tem distribuição diferenciada

A D3, empresa que publicou **The Sniper**, tem uma proposta um pouco diferente. Os jogos distribuídos por ela geralmente são mais baratos que a média, custando por volta de US$ 15. Mesmo assim, não faltam games de qualidade, como **Real Racing: The Toyota** e o RPG **The Dungeon**, além do próprio **The Sniper**.

### COMANDOS

□ - Ligar e desligar a mira
X - Aumentar e diminuir o zoom (50% ou 100%)
L1 - Subir a câmera quando não estiver mirando
L2 - Descer a câmera quando não estiver mirando
R2 - Atirar

# MLS Extra Time

**MLS Extra Time**
Esporte
Konami
**8.5**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 9 |
| DIVERSÃO | 10 |
| GRÁFICO | 8 |
| SOM | 7 |

4 Jogadores - Memory Card/Multitap

**▲ PONTO FORTE**
O botão é bem sensível à pressão, o que dá uma maior variedade aos comandos

**▼ PONTO FRACO**
Por se tratar do PlayStation 2, a atenção aos gráficos e ao som poderia ser maior

## *A bola rola solta na versão americana de Winning Eleven 5*

**MLS Extra Time** é a versão americana de **Winning Eleven 5** para PlayStation 2. O grande destaque desse novo game da Konami são os times da Liga Americana (Major League Soccer), que somam-se às seleções mundiais, além das quatro equipes All-Star. São cinco modos de jogo: Match, que é uma partida simples; Season, os jogos de uma temporada; Cup, a copa, que pode ser mundial, européia ou das Américas; Training, para você se acostumar com os controles; e Scenario, o mais diferente. Neste último você deve passar por algumas situações diferentes, como se fossem missões. Em uma delas, você entra no jogo faltando dois minutos pra acabar; o placar está empatado e seu time tem um escanteio. Se conseguir fazer o gol da vitória, você passa de fase. São 12 tarefas no total. A classificação das equipes não ficou muito realista. Pra você ter uma idéia, a seleção dos Estados Unidos é considerada a melhor! Um ponto positivo é que os controles são sensíveis à pressão, fazendo com que você consiga controlar bem a força dos chutes. Já os gráficos e o som deixam um pouco a desejar, mas se você é fã da série Winning Eleven com certeza vai aprovar o game! ■

***DICA:*** *aperte o botão com força quando quiser chutar mais forte. Nesse jogo, os controles são sensíveis à pressão. Outra coisa: o tempo que você fica segurando o botão indica a altura da bola em direção ao gol*

***DICA:*** *na hora de bater um pênalti, escolha os cantos de baixo, pois eles são os melhores pontos para evitar a ação do goleiro*

***DICA:*** *evite dar carrinhos por trás, pois esse tipo de falta pode render cartão amarelo e até vermelho!*

***DICA:*** *segure L1 no momento em for chutar para o gol. Assim a bola passa por cima, encobrindo o goleiro*

***DICA:*** *quando o goleiro estiver sozinho na defesa, segure △ para sair com ele e tentar evitar o ataque adversário*

### COMANDOS GERAIS

**COM BOLA**
△ – lançamento rasteiro pelas costas
△ + L1 – lançamento aéreo pelas costas
○ – cruzamento
○ + L1 – tabela (1-2) rasteira
X – passe curto rasteiro
X + L1 – tabela (1-2) rasteira
□ – chute a gol
□ + L1 – encobrir o goleiro
R1 – correr

**SEM BOLA**
△ – sair e controlar o goleiro
○ – carrinho
X – roubar a bola
L1 – trocar de jogador
R1 – correr

***DICA:*** *vá até a linha de fundo e cruze. Quando a bola chegar ao jogador do seu time, aperte o botão de chute para ele dar um voleio*

***DICA:*** *pause o jogo, entre na opção Camera e escolha Far. Com a câmera mais distante, você tem uma visão melhor, e fica mais fácil perceber quando os adversários tentam roubar a bola*

***DICA:*** *quando estiver cara a cara com o goleiro, segure □ e, no momento em que seu jogador for chutar, aperte X rapidamente para que ele desista do tiro e dê um drible. Isso certamente deixará o goleiro no chão*

### Game é o 4º futiba da Konami pra PS2

**MLS Extra Time** é o quarto game de futebol que a Konami lança para PlayStation 2. Os anteriores foram **World Soccer 2000** e **2001**, que seguem a linha da série International Super Star Soccer, e **Winning Eleven 5**, versão japonesa de **MLS**.

### Site traz dicas, vídeos e imagens

O site oficial de **MLS Extra Time** (*www.kcea-honolulu.com/mls/mls-extra.html*) traz uma série de informações sobre o jogo, imagens, vídeos e até algumas dicas.

# Batman Gotham City Racer

***Morcegão dá uma de agente Tanner (de Driver) e pilota seu Batmóvel a toda velocidade pelas ruas de Ghotam City***

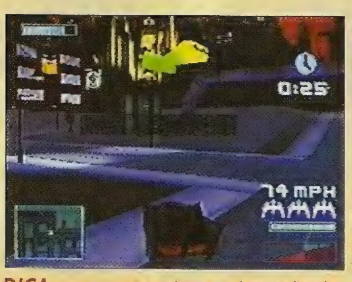
*DICA: para não perder tempo nas fases em que isso é fundamental, use o turbo ( ), de preferência nas retas para não bater*

*DICA: nas fases em que tiver de acertar o inimigo, use o botão R2 para atirar*

PS MAGAZIN Mais um game baseado nas aventuras de Batman... Só que, dessa vez, a história é um pouco diferente. Seguindo o estilo de **Driver**, você assumirá o controle de veículos e terá de realizar uma série de objetivos num tempo determinado. Sua missão principal é livrar a cidade de Gotham dos mais terríveis vilões. Figurinhas carimbadas como o Coringa, o Pingüim, Mr. Freeze e Duas Caras estarão presentes para desafiar nosso herói. No modo Adventure, você será um dos mocinhos e terá de encarar uma série de fases (sem grande variedade de missões) para completar seus objetivos. Nas passagens, você vai assistir a algumas animações que ilustram a história. Já no modo Patrol, você poderá escolher qualquer personagem – Batman, Robin, a Bat Girl, a Mulher-Gato ou um dos vilões. Para deter o adversário, será possível usar todas as armas e equipamentos dos veículos ou até mesmo jogar óleo na pista. A idéia de **Batman Gotham City Racer** é boa, mas a jogabilidade deixa muito a desejar. Pra falar a verdade, os controles são péssimos! O carro derrapa bastante, e endireitá-lo é um sufoco. É uma pena, pois o jogo tinha tudo pra ser muito bom... A trilha sonora, bem fiel aos desenhos, segura um pouco a onda!

*DICA: use esses morros de grama como rampa para pular as grades e não perder o inimigo de vista*

*DICA: sempre pegue esse item, pois ele faz com que você ganhe mais tempo. Isso, com certeza, é algo de extrema importância no jogo*




*DICA: nem sempre siga a orientação da seta. Ela indica apenas o sentido de seu destino. O caminho, muitas vezes, pode ser outro*

*DICA: use o raio com precisão (L2). Atire na hora certa, pois seu número é limitado e fica indicado embaixo da velocidade (no canto direito da tela). Essa é uma arma bastante forte*

*DICA: no segundo fase, siga Duas Caras, mas não se aproxime muito dele. Se o adversário perceber que está sendo seguido, sua missão falhará*

## Batman Gotham City Racer

Ação/Corrida
*Ubi Soft*

**6.5**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 6 |
| GRÁFICO | 7 |
| SOM | 8 |

2 Jogadores - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
As animações são tão boas quanto as dos desenhos da TV

▼ **PONTO FRACO**
A jogabilidade é muito ruim, o que compromete o game

### Batman já é velho conhecido do PSX

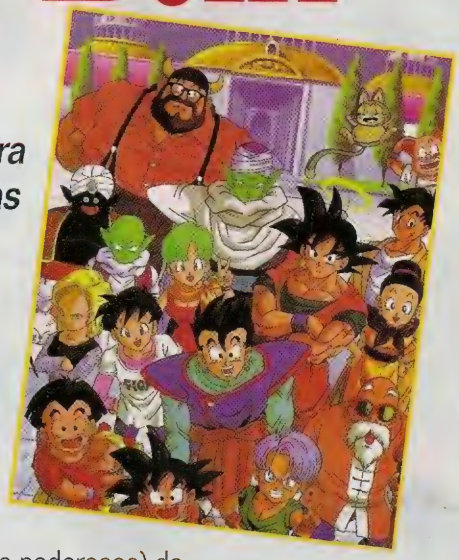
**Batman Gotham City Racer** não é o único game do Homem-Morcego para PlayStation. O 32 bits já ganhou **Batman Beyond: Return of the Joker**, da própria Ubi Soft, baseado na série de TV *Batman of the Future*, além de **Batman and Robin** e **Batman Forever**.

### Morcego chega em setembro ao PS2

Está prevista para setembro deste ano a grande estréia de Batman no mundo dos 128 bits. **Batman Vengeance**, da Ubi Soft, será uma aventura em terceira pessoa para o PlayStation 2, baseada na série de desenhos animados *The New Adventures of Batman*. A novidade é que, no novo game, o Morcegão vai trocar Robin pela estonteante Bat Girl.

DETONADO

# Dragon Ball



*Tudo que você precisava saber sobre Dragon Ball: golpes especiais, macetes para habilitar personagens secretos e estratégias para detonar os chefes das versões Ultimate Battle 22, Legends e Final Bout*

PS MAGAZINE Conforme prometido no mês passado, a galera da ***PlayStation Magazine*** preparou um Detonado três em um com todos os golpes e macetes das versões de Dragon Ball para o PlayStation: **Dragon Ball Z Ultimate Battle 22**, **Dragon Ball Z Legends** e **Dragon Ball GT: Final Bout**. Na primeira parte, você vai conferir uma lista com os Hypermoves (os ataques mais poderosos) de todos os 27 personagens – cinco deles secretos – de **Ultimate Battle 22**. As lutas dessa versão seguem o estilo tradicional, mas também é possível concentrar magias, como na série King of Fighters, e voar. Já em **Legends**, as lutas são bem diferentes do esquema padrão. Neste Detonado, você vai aprender a utilizar todos os golpes e, de quebra, descobrirá como chegar ao final especial. Só pra você ter uma idéia, para destravá-lo é preciso fazer rank 100 em todas as fases, seguindo os mesmos passos do desenho animado! As lutas em **Final Bout** seguem o estilo de **Ultimate Battle 22**, só que o game é totalmente em 3D. Na última parte do passo-a-passo, há uma relação de todos os golpes dos 20 personagens (sete deles secretos) de **Final Bout** e dicas de como derrotar o chefe Super Bebi e o personagem secreto Super Saiyajin 4, a última transformação de Goku. Quem curte os desenhos e jogos de Dragon Ball não pode perder essa!

### Dragon Ball GT: Final Bout

Luta **9.0**
*Bandai*

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 8 |
| DIVERSÃO | 9 |
| GRÁFICO | 10 |
| SOM | 9 |

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os interessantes personagens de Dragon Ball GT

▼ PONTO FRACO
Os movimentos dessa versão são muito lentos

### Dragon Ball Z Ultimate Battle

Luta **9.0**
*Bandai*

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 9 |
| DIVERSÃO | 9 |
| GRÁFICO | 9 |
| SOM | 9 |

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Essa versão oferece uma grande variedade de personagens

▼ PONTO FRACO
Os comandos são difíceis de executar

### Dragon Ball Z Legends

Luta **9.3**
*Bandai*

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 9 |
| DIVERSÃO | 10 |
| GRÁFICO | 9 |
| SOM | 9 |

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A história e as batalhas são fiéis ao desenho

▼ PONTO FRACO
Deveria haver mais golpes

## DRAGON BALL Z
## Ultimate Battle 22

### Comandos Básicos

*Voar:* △
*Soco:* ○
*Esquivar:* ←, ←
*Agarrar:* → + □
*Concentrar Ki:* segure □, X ou ○
*Anular Ki do adversário:* □ + X
*Campo de força:* aperte ↓↙← e segure ○

*Soltar Ki:* ○
*Chute:* X
*Dash:* L1 ou R2

### Legendas

*S:* soco
*C:* chute
*KI:* soltar Ki
*(c):* carregar (segure o botão por dois segundos)

## SON GOKOU

*Dash Elbow: ↓↘→ + S*
*Forward Turtle Flip: →←→ + C*
*Four Dragon Kick: ←↙↓↘→ + C*
*Jump Knee Lift: ↙↗ + C (vale no ar)*
*Taiyouken: ↓↑ + KI*
*Teleport: → + S (defendendo)*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←→ + S*
*Teleport Kamehameha: ↓↙←↙↓↘→ + KI*

## SON GOHAN

*Jet Uppercut: ↓↘→ + S*
*Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Dash Slider: ←↙↓ + C*
*Back Roundhouse Kick: ↓↘→ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Masenko: ←↙↓↘→ + KI*
*Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + C*
*Chou Kamehameha: ↓↘→← + KI*

## SON GOTEN

*Goten Descending Head Charge: (c) ↓↑ + S (vale no ar)*
*Back Round House Kick: ← + C*
*Kicking Uppercut: ↙↗ + C*
*Dash Sweep: ←↙↓ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S*
*Super Goten Attack: (c) ↓↑ + KI*

## TRUNKS

*Dash Elbow: ↓↘→ + S (vale no ar)*
*Back Roundhouse Kick: ← + C*
*Middle Kick: ↓↘→ + C*
*Flash Kick Attack: (c) ←→ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Air to Ground Energy Ball: (no ar) →↓ + KI*
*Kikouha: ←↙↓↘→ + KI*
*Big Burn Attack: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + C*
*Double Big Burn Attack: ↓↘→←↙↓↘→ + KI, KI*

## GOTENKS

*Descending Head Charge: (no ar) →↓+ S*
*Multiple Punches: (c) ←→ + S*
*Leg Sweep: ↓↙← + C*
*Double Upper Roundhouse Kicks: ↙↗ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Combined Goten and Trunks Energy Ball: ←↙↓↘→ + KI*
*Superfast Multiple Fireballs: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S*
*Super Ghost Kamikaze Attack: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI*

## F. TRUNKS

*Sliding Leg Sweep: ←↙↓ + C*
*Forward Flip: →↘↓↙← + C*
*Double Hand Hit: (c) ←→ + S*
*Four Multiple Kicks: →←→ + C*
*Shower of Fireballs: ↓↘→ + KI*
*Ground Energy Discharge: ←↙↓ + KI*
*Burning Attack: ←↙↓↘→ + KI*
*Finish Buster: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + S*
*Super Fast Multiple Fireballs: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + KI*

## PICCOLO

*Arm Stretch: (c) ←→ + S*
*Super Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Sliding Kick: →←→ + C*
*Upward Swoop: ↙↗ + C*
*Energy Flame: →←→ + KI*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Electric Header: ↙↗ + KI*
*Makankousappou: ←↙↓↘→ + KI*
*Gekiretsukoudan: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + S*
*Homing Fireballs: →↘↓↙←→↘↓↙← + KI*

## KLILYN

*Forward Charge: ↓↘→ + S*
*Descending Gail Kick: →←→ + C*
*Flowing Double Kick: ←↙↓ + C*
*Super Sweep: (no ar) →↓ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Forward Bounce: ←↙↓ + KI*
*Taiyouken: ↓↑ + KI*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Kienzan: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←→ + S*
*Kienretsuzan: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + KI*

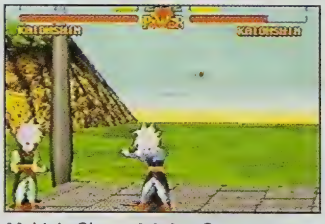
## TENSHINHAN

*Multiple Hand Slap: S (várias vezes)*
*Horizontal Head Charge: →←→ + S*
*Low Kick + Close Punch: ↓↘→ + C*
*Beam Attack: ↙↗ + KI*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Taiohken: ↓↑ + KI*
*Combination: ←↙↓↘→ + S (no Taiohken)*
*Dodonpa: ←↙↓↘→ + KI*
*Kikouhou: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←→ + S*
*Shin Kikouhou: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI*

## GREAT SAIYAMAN

*Winning Upper: ↓↘→ + S*
*Super Hero Punch: →←→ + S*
*Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Double Roundhouse Kick of Justice: ↓↘→ + C*
*Slow Energy Ball: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←→ + C*
*Shin Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI*

## KAIOHSHIN



*Multiple Slaps: →←→ + S*
*Side Slap: (c) ←→ + S*
*Four Multiple Kicks: ←↙↓↘→ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Paralize: (c) ←→ + KI*
*Ground Energy Discharge: ←↙↓ + KI*
*Energy Slast: ←↙↓↘→ + KI*
*Gekiretsushinouhou: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + KI*
*Multiple Spread Fireballs: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI*

## VEGETA

*Dash Elbow: ↓↘→ + S*
*Upward Charge: →←→ + S*
*Sway Attack: ←↙↓ + S (levando golpe)*
*Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Upward Sliding Kick: ↙↗ + C*
*Side Bomb: ↓↑ + KI*
*Astro Fire Cannon: ↓↘→← + KI*
*Vegeta Final Blast Bomb: (no ar) →↗↑↖←→ + KI*
*Big Burn Attack: ←↙↓↘→ + KI*
*Final Flash: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←→ + C*
*Super Big Burn Attack: ↓↙←↙↓↘→ + KI*

DRAGON BALL Z
Ultimate Battle 22

## FREEZA

*Fast Forward Charge: →←→ + S*
*Descending Head Charge: (no ar) →↓ + S*
*Forward Flip: ↓↙← + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + C*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Descending Lunar Chop: ←↙↓ + KI*
*Death Ball: ←↙↓↘→ + KI*
*Mega Buster: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + KI*
*Invisible Energy Ball: →↘↓↙←→ + KI*

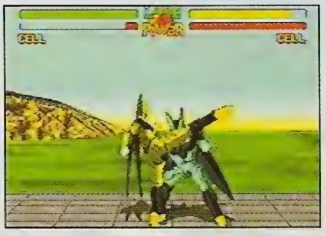
## ANDRÓIDE #18

*Horizontal Head Charge: →←→ + S*
*Back Leg Sweep: ←↙↓ + C*
*Double Low Roundhouse Kick: →←→ + C*
*Bloody Kick: ↓↘→← + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Ground Energy Discharge: ←↙↓ + KI*
*Super Energy Ha: ←↙↓↘→ + KI*
*Energy Flame: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←→ + C*
*Flash Beam Bless: →↘↓↙← + KI*

## ANDRÓIDE #16

*Charging Punch: ↓↙←→ + S*
*Body Charge: ←↙↓ + S*
*Rocket Punch: ↓↘→ + S*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Upward Eye Laser: ↙↗ + KI*
*Super Energy Ha: ←↙↓↘→ + KI*
*Hells Flash: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: ↓↙←↙↓↘→ + S*
*Super Arm Cannon: ↓↘→←↙↓↘→ + S*

## CELL

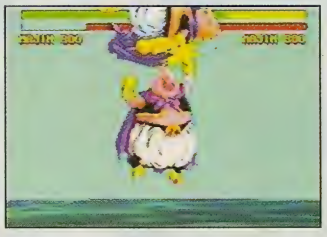


*Forward Charge: →←→ + S*
*Low Sweep + Mid Level Kick: →←→ + C*
*Ascending Charge: ↙↗ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Finger Beam: ←→ + KI*
*Spiral Blaster: ←↙↓↘→ + KI*
*Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →←↓↑ + S*
*Chou Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI*

## DARBURA

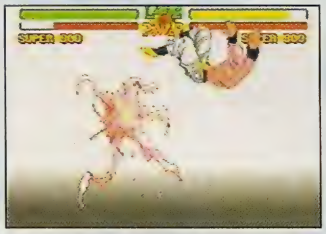
*Sword Slash: ↓↘→ + S*
*Double Sword Slash: ↓↘→ + C*
*Jumping Sword Attack: →↘↓↙← + S*
*Medusa's Spit: (c) ←→ + KI*
*Javelin: ←→ + KI*
*Body Charge: →↘↓↙← + KI*
*Death Crash: ←↙↓↘→ + KI*
*Death Fire: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: (de perto) ←→↓↑ + S*
*Death Flame: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI*

## MAJIN BOO



*Body Bomber: ↙↗ + S*
*Horizontal Head Charge: →←→ + S*
*Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Jumping Lower Kick: ←↙↓ + C*
*Fireball Shower: ↓↘→ + KI*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Super Boo Storm: ←↙↓↘→ + KI*
*Dokkan Breath: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: ←→↓↑ + S*
*Boo Bomb: →↘↓↙←→ + KI*

## SUPER BOO



*Head Whip: ←→ + S*
*Forward Charge: ↓↘→ + S*
*Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Super Boo Storm: ←↙↓↘→ + KI*
*Super Boo Beam: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S*
*Fireball Shower: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + KI*

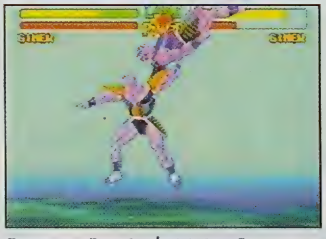
## ZARBON

*Simple Flip: ↓↑ + C (vale no ar)*
*Sliding Sweep: ←↙↓ + C*
*Shooting Star Combination: (no ar) →↓ + C*
*Reizoku Energy Dan: ↓↘→ + KI*
*Eye Beam: ←↙↓ + KI*
*Elegant Buster: ←↙↓↘→ + KI*
*Spinning Smash: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S*
*Spreadballs: ↓↘→←↙↓↘→ + KI*

## RECOOM

*Death Driver: (de perto) →↘↓↙← + S*
*Crush Down: (de perto) ←↙↓↘→ + S*
*Ascending Charge: ↙↗ + C*
*Forward Charge: ←↙↓↘→ + C*
*Descending Charge: (no ar) →↓ + C*
*Super Ricoom Bomber: ←↙↓↘→ + KI*
*Elazer Gun: ↓↙←→ + KI*
*Ultra Fighting Bomber: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI*
*Hypermove: (de perto) ←↙↓↘→↘↓↙← + S*
*Power Bomb: (no ar, de perto) S + C*

## GINEW



*Dynamite Punch: ↓↙←→ + S*
*Forward Charge: ←↙↓↘→ + S*
*Ginew Throw Tackle: (de perto) →↘↓ + S*
*Bicycle Kick: →←→ + C*
*Renzoku Enrgy Dan: ↓↘→ + KI*
*Kneeling Fireball: ←↙↓ + KI*
*Body Change: →←↙↓↘→← + KI*
*Terra Smash: ←↙↓↘→ + KI*
*Dynamite Attack: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: ↓↙←→↘↓ + C*
*Damage Body Change: ←→↘↓↙← + KI*

## MESTRE KAME

*Teleport: →←→ + S*
*Drunken Turtle Punch: ↓↘→ + S*
*Drunken Turtle Low Punch: →↘↓ + S*
*Double Kick: →←→ + C*
*Drunken Turtle High Kick: ↓↘→ + C*
*Drunken Turtle Low Kick: →↘↓ + C*
*Flying Kick: ↓↙←→ + C*
*Drunken Tiger Punch: ↓↘→ + KI*
*Drunken Tiger Low Punch: →↘↓ + KI*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI*
*Hankokubikkurishou: →↘↓↙← + KI*

## MR. SATAN

*Rolling Attack: ←↙↓ + S*
*Forward Charge: ↓↘→ +S*
*Diving Jabs: ↓↙← + S*
*Hero Dance: →↘↓↙←→ + S*
*Dynamite Kick: ←↙↓↘→ + C*
*Missele: ←↙↓↘→ + KI*
*Super Satan Bomb: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S*
*Failed Bomb: ↓↙←↙↓↘→ + KI*

# DRAGON BALL Z Legends

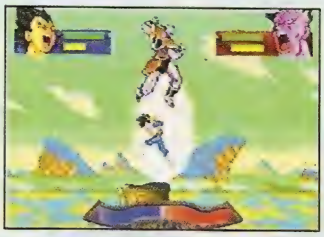
## VS RECOOM

*2 - Tire Vegeta e escolha só Gokou para acabar com esse louco*

## VS JIISU E BAATA

*3 - Chame Vegeta de volta para lutar com Gokou. Deixe Jiisu de lado e mate Baata com Gokou*

## VS GINEW E JIISU



*4 - Continue com Gokou e Vegeta. Agora sim, use Vegeta para detonar Jiisu. Depois que Jiisu morrer, tire Gokou e use Vegeta para matar o poderoso Ginew*

# EPISÓDIO 3: *Batalha em Namekusei*

*(Hi Connects necessários: 4)*

## VS FREEZA

*1 - Comece com Gohan, Klilyn e Vegeta. Logo depois, tire Gohan e Klilyn para que Vegeta fique sozinho. Deixe Freeza matar Vegeta e então escolha Gokou para detoná-lo com dois Meteor Attacks (não é para matar Freeza ainda!). Na seqüência, tire Gokou e escolha Gohan, Klilyn e Piccolo. Assim que eles aparecerem, tire Gohan e Piccolo, deixando Klilyn ser morto por Freeza. Assim Gokou se transformará em Super Sayajin. Escolha só SS Gokou e detone o temível Freeza!*

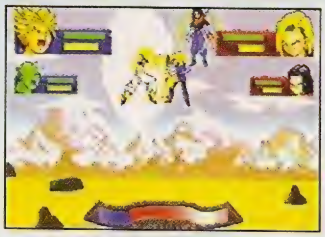
# EPISÓDIO 4: *O Ataque dos Andróides*

*(Hi Connects necessários: 6)*

## VS ANDRÓIDES #19 E #20

*1 - Comece só com SS Gokou e tire-o logo de cara. Escolha Vegeta e Piccolo. Então use Piccolo para detonar o Andróide #20. Após a luta, tire Piccolo imediatamente e deixe Vegeta acabar sozinho com o Andróide #19*

## VS ANDRÓIDES #17, #18 E #16



*2 - Quando os andróides #17 e #18 chegarem, tire Vegeta e escolha SS Gokou,Trunks e Piccolo. Feito isso, o #16 aparecerá: tire SS Gokou imediatamente para evitar problemas com ele, deixando Trunks e Piccolo sozinhos. Com Trunks, mate o Andróide #18. Depois, com Piccolo, mate o #17*

# EPISÓDIO 5: *O Desafio de Cell*

*(Hi Connects necessários: 7)*

## VS CELL E CELL JRS

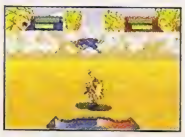
*1 - Comece com SS Gokou e tire-o de cara. Escolha Piccolo, Klilyn e Vegeta. Feito isso, Cell fará três Cell Juniores nascerem. Imediatamente tire Piccolo, Klilyn e Vegeta e escolha Gohan e Trunks. Com Gohan, mate pelo menos três Cell Juniores (cada vez que você matar um, outro nascerá). Depois deixe Cell matar Trunks, tire Gohan e escolha só Gokou. Deixe então Cell matar Gokou. Por fim, escolha só Gohan e diga adeus a Cell!*

## Hi Connect

*Esse é o sistema de ataques usado em Dragon Ball Z Legends. Trata-se de dar porradas no inimigo no estilo do desenho animado, ou seja, dar múltiplos socos, chutes e pauladas para mandar o cara pra lua, alcançá-lo e ainda continuar dando golpes, tudo em frações de segundos! Siga as instruções a seguir para dar os Hi Connects:*

***Primeiro passo:*** *fique perto do adversário e aperte ○. Seu personagem dará uma seqüência de socos/chutes.*

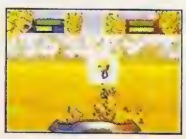
***Segundo passo:*** *digite rapidamente →→ + ○ (ou ←↙↓↘→ + ○ ou →↘↓↙← + ○). Assim seu personagem dará uma superseqüência de golpes.*



***Terceiro passo:*** *aperte ↑ + ○ para jogar o adversário para cima; ↓ + ○ para jogá-lo para baixo; ou → + ○ para jogá-lo para o lado.*

***Quarto passo:*** *rapidamente, aperte duas vezes e segure o direcional na direção em que você jogou o adversário e fique pressionando ○ para continuar o Hi Connect (exemplo: se você jogou o adversário para cima, aperte ↑ e segure ↑ e aperte + ○ rapidamente). Então repita de novo do terceiro passo em diante para continuar sua seqüência.*

***Contra-ataque:*** *se você for atacado por Hi Connects, é possível se livrar deles dando contra-ataques. Se for atacado por cima, aperte ↓↓ + X; se for por baixo, ↑↑ + X; e se for pela frente, ←← + X. Importante: esses comandos devem ser executados na hora em que o adversário for jogar você para algum dos lados.*



***Fugir:*** *quando estiver levando uma seqüência, aperte ↑ + KI para fugir.*

## KID SON GOKOU

*Stone Attack: ←→ + S*
*Paper Attack: ←→ + KI*
*Scissors Attack: ←→ + C*
*Eight Handed Strike: ←↙↓↘→ + S*
*Rod Strike: (c) ←→ + S*
*Descending Charge Using a Fireball: (no ar) →↓ + S*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Hypermove: ←↙↓↘→↘↓↙← + S (de perto)*
*Chou Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI*

## SS3 SON GOKOU

*Dash Punch: ↓↘→ + S*
*Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Gale Shoot: ↓↙←→ + C*
*Gale Shoot Reverse: ↓↘→← + C*
*Saiyajin 3 Attack: (de perto) →↘↓↙← + S*
*Thousand Combination: ←↙↓↘→ + C*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: ←→↓↑ + S*
*Shin Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI*

## GOGETA

*CannonBall Attack: ←↙↓↘→ + S*
*Spinning Drop Kick: →←→ + C*
*Fast Descending Kick: (no ar) →↓ + C*
*Forward Kick: ↓↙← + C*
*Teleport Slider: dash + S*
*Teleport Slash Down: dash + KI*
*Teleport Spinning Drop Kick: dash + C*
*Kiaihou: (c) ←→ + KI*
*Slow Energy Ball: (c) ↓→ + KI*
*Super Ultra Donuts: ←↙↓↘→ + KI*
*Final Kamehameha: ↓↙←→ + KI*
*Hypermove: ←↙↓↘→↘↓↙← + S*
*Quick Ultra Ball: ↓↙←→↘↓↙← + KI*

# DRAGON BALL Z Legends

## Balance Power

*A barra Balance Power indica se você está ganhando ou perdendo a luta. Ela enche quando você acerta golpes e esvazia quando sofre*

*danos. Cada vez que você consegue encher a barra por completo, seu personagem dá um Meteor Attack (como Kamehameha) automaticamente. Repetindo isso três vezes, você mata o oponente. Logo, se a barra Power Balance esvaziar por completo, seu oponente é quem dará o Meteor Attack. A dica é dar muitas porradas até a barra Balance Power encher a seu favor para soltar o Meteor Attack no inimigo. Repita isso três vezes para matá-lo*

## EPISÓDIO 1: A Chegada de Vegeta

*(Hi Connects necessários: 3)*

### VS NAPPA

*1 - Comece com Gohan, Piccolo e Klilyn. Espere os personagens aparecerem e, imediatamente, tire Gohan e Klilyn da jogada, deixando Piccolo ser cruelmente morto por Nappa. Depois disso, você irá para a tela de seleção de personagens. Escolha só Gokou e acabe com Nappa*

## Comandos Básicos

*Avançar: ↑*
*Recuar: ↓*
*Ataque: ○*
*Defesa: X*
*Soltar Ki: □*
*Concentrar Ki: △*
*Controlar Ki: ↑ ou ↓ + △*
*Girar em volta do adversário: controlando Ki, aperte →→*
*Trocar de personagem: L1*
*Trocar de adversário: R1*
*Selecionar personagem/ouvir comentários: Select*

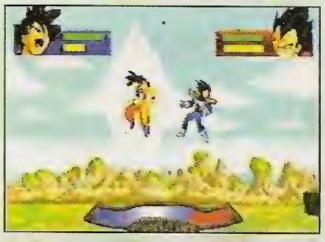
## Comentários

*Aperte Select durante as lutas e deixe o jogo parado por um tempo. Os personagens que estão na tela começarão a fazer comentários iguais aos do desenho*

## EPISÓDIO 2: As Forças Ginew

*(Hi Connects necessários: 4)*

### VS VEGETA



*2 - Depois que Nappa morrer, Vegeta aparecerá. Continue com Gokou e detone o Saiyajin*

### VS GURUDO

*1 - Comece com Gohan e Klilyn. Espere os dois personagens aparecerem e tire-os imediatamente. Então escolha só Vegeta e mate Gurudo sem dó!*

## SP Mode

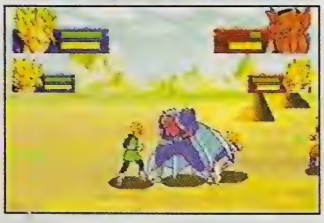
*O SP é um modo especial que é aberto depois que você termina o jogo. Nele você participa de 30 lutas extras (há um final nesse modo, mas ele é igual ao do normal). Confira a seguir a lista de todas as lutas do modo SP:*

*1 - Piccolo vs Gohan (criança)*
*2 - Nappa vs Vegeta*
*3 - Vegeta e Nappa vs Freeza*
*4 - Freeza e Ginew vs Vegeta, Gokou e Nappa*
*5 - Jiisu e Baata vs Ginew, Recoom e Gurudo*
*6 - Gokou e Jiisu vs Gohan (criança), Vegeta e Klilyn*
*7 - SS Trunks vs Freeza*
*8 - Piccolo vs SS Vegeta*
*9 - Andróide #19 e #20 vs #17 e #18*
*10 - Andróide #16 vs Cell e Cell Junior*
*11 - Andróide #17 vs #18 e Klilyn*
*12 - Piccolo vs SS Gohan (criança)*
*13 - Andróide #17 e #18 vs SS Trunks*
*14 - Goten vs SS Gohan (adolescente)*
*15 - Trunks (criança) vs Majin Vegeta*
*16 - Piccolo vs SS Gohan (adolescente)*
*17 - SS Gokou e Majin Vegeta vs Goten, SS Gohan (adolescente) e Trunks (criança)*
*18 - Darbura vs Klilyn e Piccolo*
*19 - Andróide #18 vs Goten e Trunks (criança)*
*20 - Majin Boo vs Piccolo e Majin Vegeta*
*21 - Piccolo vs Gohan (adolescente)*
*22 - Gohan (adolescente) e Gotenks vs Gogeta*
*23 - SS Gohan (criança) e Goten vs SS Trunks e Trunks (criança)*
*24 - Gokou vs Vegeta*
*25 - Gurudo e dois Cell Juniores vs SS Gohan (criança) e Gotenks*
*26 - SS Gokou e Goten vs SS Vegeta e Trunks (criança)*
*27 - SS Gokou e SS Gohan (criança) vs SS Vegeta e SS Trunks*
*28 - Cell, Freeza e Vegeta vs SS Gohan (criança), SS Gokou e Piccolo*
*29 - Majin Boo, Super Boo e Boo vs Gogeta, Gohan (adolescente) e Gotenks*
*30 - Gokou, SS Gokou e SS3 Gokou vs Vegeta, SS Vegeta e Majin Vegeta*

## EPISÓDIO 6: *O Despertar de Majin Boo*

*(Hi Connects necessários: 8)*

### VS DARBURA E VEGETA



*1 - Comece com Gohan e detone Darbura com dois Meteor Attacks. Majin Vegeta aparecerá: chame Gokou para lutar junto com Gohan. Deixe Majin Vegeta matar Gokou e depois, com Gohan, detone Darbura. Assim Majin Vegeta ficará selecionável!*

### VS MAJIN BOO

*2 - Continue com Gohan e deixe Majin Boo matá-lo. Depois que Gohan morrer, escolha só Majin Vegeta e deixe Majin Boo detoná-lo com dois Meteor Attacks. Tire Majin Vegeta e escolha Goten e Trunks. Após os dois pivetes aparecerem, tire-os rapidamente, chame Majin Vegeta de novo e, finalmente, detone Majin Boo*

## EPISÓDIO 7: *A Batalha dos Boos*

*(Hi Connects necessários: 9)*

### VS MAJIN BOO

*1 - Comece com SS3 Gokou e detone Majin Boo com dois Meteor Attacks. Depois tire SS3 Gokou e escolha Goten e Trunks. Feito isso, eles se fundirão com o auxílio da técnica Fusion, transformando-se no poderoso e convencido Gotenks. Use-o para acabar com Majin Boo!*

### VS SUPER BOO

*2 - Continue com Gotenks e detone Super Boo com dois Meteor Attacks. Então tire Gotenks e escolha só Gohan para detonar Super Boo*

## EPISÓDIO 8: *A Batalha Final dos Guerreiros Z*

*(Hi Connects necessários: 10)*

### VS SUPER BOO

*1 - Comece com Vegetto. Uma animação mostrará Gokou e Vegeto se fundindo com o uso do brinco de Kaioshin. Detone Super Boo. Depois disso, Gokou e Vegeta irão se separar e Boo mostrará sua verdadeira forma*

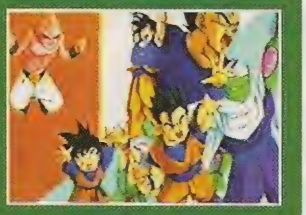
### VS BOO

*2 - Escolha só SS3 Gokou e detone Boo com um Meteor Attack. Depois deixe Boo detonar SS3 Gokou com dois Meteor Attacks. Gokou perderá os poderes e voltará ao normal*

*3 - Imediatamente tire Gokou e escolha só Vegeta. Deixe Boo detonar Vegeta com dois Meteor Attacks. Majin Boo aparecerá para ajudar Vegeta: continue com Vegeta e Majin Boo. Deixe Boo matar Majin Boo. Depois deixe Boo matar Vegeta*

*4/5 - Finalmente escolha Gokou e detone Boo para pulverizá-lo com a poderosa Geki Dama! Boa sorte!*

### FINAL



*1/2/3 - Se você acompanhou o Detonado e conseguiu rank 100 em todos os episódios, terá direito a várias ilustrações animais do desenho, retiradas diretamente dos mangás originais de Akira Toryama! Curta também a empolgante música do final (tema de abertura da segunda fase de DBZ)! Parabéns!*

# DRAGON BALL Final Bout GT

## Legendas

S: soco  C: chute  KI: soltar Ki

## Comandos Básicos

*Soco: □*
*Chute: ○*
*Soltar Ki: △*
*Defesa: X*
*Dash: segure R1 ou L1 e aperte → ou ←*
*Voar: segure R1 ou L1 e aperte ↑*
*Esquivar: segure R1 ou L1 e aperte ↓ ou X*
*Concentrar Ki: □ + X*
*Levantar para trás: quando cair, aperte ←*
*Levantar para frente: quando cair, aperte →*
*Levantar para o lado: quando cair, aperte qualquer botão*

## Defendendo Magias

***COUNTER** – Quando seu*

*adversário soltar um Kamehameha, por exemplo, você poderá reagir de várias formas. O momento exato para isso é quando aparecer a palavra "Counter" na tela. Nessa hora, escolha uma das opções a seguir:*

***• Defender** – Para defender, aperte △ + X;*

***• Rebater** – Para rebater, aperte ○ + □.*

***• Disputar** – Para disputar, aperte □ + △ + ○. Depois aperte □ rapidamente (vence a disputa quem apertar mais rápido)*

# DRAGON BALL Final Bout GT

## Son Gokou

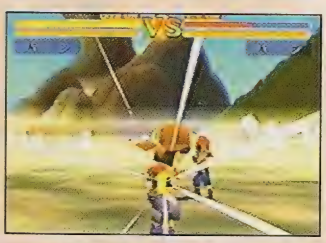
*Ryuugekiken: ↓→ + S*
*Gekiretsurenkyaku: ←↓→ + C*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C*
*Jump Knee Lift: ↓↑ + C*
*Dash Elbow: →→ + S*
*Dash Sekkin: R1, L1 + →*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓←→ + KI*
*Genki Dama: →←↓↑ + KI*

*Cutting Uppercut: →←→ + S*
*Jack Force Combination: ↓→ + S*
*Wild Whip Cycle: →←↓↑ + S*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Atomic Side Blitz: ←↓→ + KI*
*Twin Energy Ball: ↓←→ + KI*

## SON GOKOU (Kid)

*Sliding Bomb: ←↓→ + S*
*Sanrenkyaku: →→→ + C*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C*
*Bakuretsu Combination: →↓← + S*
*Solid Shoot: ↓→ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓←→ + KI*

## PAN



*Eagle Knee Lift: ↓↑ + C*
*Senbuu Heel Otoshi: ↓→ + C*

## TRUNKS

*Rushing Kick: →→ + C*
*Sliding Kick: ←↓→ + C*

*Down the Hill: ↓← + C*
*Brave Sabre: →←→ + S*
*Lightning Show: ←← + C*
*Kakukin Energy Dan: ↓→ + KI*
*Burning Attack: ←↓→ + KI*
*Finish Buster: ↓←→ + KI*

## VEGETA

*Dash Elbow: →→ + S*
*Shougekiha: →←↓↑ + KI*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C*
*Slash-Arrow Kick: ↓↑ + C*
*Vegeta Hammer: ↓↑ + S*
*Wild Spin Kick: ↓← + C*
*Super Dash: ↓→ + C*
*Heel Shoot: →→ + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Big Burn Attack: ←↓→ + KI*
*Final Flash: ↓←→ + KI*

## SON GOHAN

*Knee Smasher: →←→ + C*
*Zankoukyaku: ↓↑ + C*
*Bukuukyaku: (no ar) →↓ + C*
*Missile Kick: (no ar) ↓→ + C*
*Jet Uppercut: ↓→ + S*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Masenkou: ←↓→ + KI*
*Kamehameha: ↓←→ + KI*

## CELL

*Cell Combination: →↑→ + S*
*Rising Attack: ↓↑ + S*
*Head Attack: ←←→ + S, → + S*
*Ground Slider: ↓→ + C*
*Power Attack: ↓→ + S*

*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Shougekiha: ↓←→ + KI*

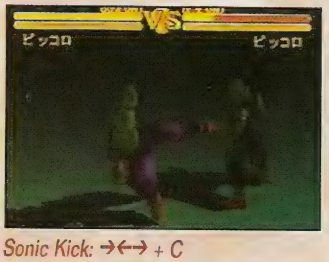
## BOO

*Arm Ball: ↓← + S*
*Ultimate Punch: ←↓→ + S*
*Spiral Kick: ↓→ + C*
*Buu Bomber: →←↓↑ + KI*
*Earth Shoot: ←↓ + C, C, C*
*Expand Punch: →←→ + S*
*Kakusanrenzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Powerball: ←↓→ + KI*
*Vice Shout: ↓←→ + KI*

## FREEZA

*Super Tail Kick: ←↓→ + C*
*Guillotine Kick Combination: →→ + C*
*Jasenkou: (no ar) →↓ + C*
*Head Attack: ←←→ + S*
*Dash Elbow: →→ + S*
*Freeza Beam: ↓→ + KI*
*Death Ball: ←↓→ + KI*
*Evil Energy: ↓←→ + KI*

## PICCOLO



*Sonic Kick: →←→ + C*
*Madankyaku: ↓↑ + C*
*Bukuukyaku: (no ar) →↓ + C*
*Zankuureppa: →→→ + C*
*Mashoudankyaku: ←↓→ + C*
*Mystic Attack: →→ + S*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Makankousappou: ←↓→ + KI*
*Gekiretsukoudan: ↓←→ + KI*

## Sistema de Combos de Final Bout

***Meteor*** *é o sistema de combos de Final Bout. Para executá-lo, fique perto do adversário, segure → e aperte R2. Assim você dará um golpe que jogará o adversário longe. Nesse exato momento, execute uma das seqüências a seguir:*

***METEOR A*** *– Para dar um combo de socos, segure o direcional para qualquer lado e aperte □ + △.*

***METEOR B*** *– Para dar um combo de chutes, segure o direcional para qualquer lado e aperte ○ + △.*

***METEOR C*** *– Para finalizar um combo com Ki, segure o direcional para qualquer lado e aperte X + △.*

***DAR MAIS HITS*** *– Quando seu personagem estiver terminando de dar um combo, repita um dos comandos acima.*

***CONTRA-ATACANDO*** *– Quando você estiver levando um Meteor Combo do adversário, é possível contra-atacar. Para isso, execute um dos comandos acima quando o adversário estiver terminando o combo dele. Você deverá fazer a sequência antes dele, portanto seja rápido! A dica é apertar os botões rapidamente.*

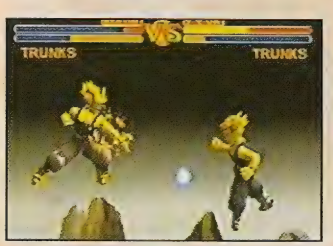
## SS SON GOUKOU (DBZ)

*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Ryuugeki Combination: ↓→ + S*
*Dash Elbow: →→ + S*
*Jump Knee Lift: ↓↑ + C*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C*
*Bakuretsurenkyaku: ←↓→ + C*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓←→ + KI*

## SS SON GOKOU (DBGT)

*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Ryuugeki Enbu: ↓→ + S*
*Dash Elbow: →→ + S*
*Knee Shock: ↓↑ + C*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C*
*Power Stream: ←↓→ + C*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓←→ + KI*

## SS TRUNKS (DBZ)




*Kakusan Energy Dan: ↓→ + KI*
*Down the Hill: ↓← + C*
*Blocking Over: →→ + C*
*Grand Shoot Jabbering: ←↓→ + C*
*Brave Sabre: →←→ + S*
*Lightning Sonic: ←← + C*
*Burning Attack: ←↓→ + KI*
*Finish Buster: ↓←→ + KI*

## VEGETTO

*Psychic Whip: ←↓↑ + KI*
*Heel Shoot: →→ + C*
*Spiral Heel Shoot: (no ar) →↓ + C*
*Phantom Summer: ←↓↑ + C*
*Rising Chain Kick: ↓↑ + C*
*Atomic Break Combo: ↓← + C*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Final Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Flash Sword Attack: ↓←→ + KI*

## SS SON GOKOU (Kid-DGBGT)

*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Slide Fire: ←↓→ + S*
*Sanrenranbushuu: →→→ + C*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C*
*Blocking Roll: →↓← + S*
*Solid Shoot: ↓→ + C*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Chou Kamehameha: ↓←→ + KI*

## SS TRUNKS (DGBGT)

*Kakusan Energy Dan: ↓→ + KI*
*Down the Hill: ↓← + C*
*Shoot Rush: →→ + C*
*Grand Swing Kick: ←↓→ + C*
*Brave Sabre: →←→ + S*
*Lightning Crush: ←← + C*
*Burning Attack: ←↓→ + KI*
*Finish Buster: ↓←→ + KI*

## SS4 SON GOKOU

*Spear Shoot: ↓→ + S*
*Slash-Down Kick: (no ar) →↓ C*
*Reppugazanshuu: ←↓→ + C*
*Jump Knee Lift: ↓↑ + C*
*Dash Elbow: →→ + S*
*Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI*
*Kamehameha: ←↓→ + KI*
*Jyu Bai Kamehameha: ↓←→ + KI*

## CHEFES

*Super Bebi é o chefe do jogo. Para derrotá-lo, fique perto dele e dê um golpe (como o Jump Knee Lift de Son Gokou) que o derrube no chão. Super Bebi ficará sentado: solte uma magia poderosa (como o Chou Kamehameha) para arrancar 1/4 da vida dele. Se o seu Ki acabar, não se preocupe! Derrube Super Bebi e fique concentrando Ki enquanto ele estiver no chão. Repita o processo até detoná-lo!*

*Entre na dificuldade Hard, não use nenhum continue e derrote Super Bebi com Perfect ou com a vida quase cheia. Dessa forma, o poderoso Super Saiyajin 4 Son Gokou aparecerá como adversário especial. Use toda a sua habilidade para vencê-lo. Boa sorte!*

## FINAL

*Para assistir ao final completo de Final Bout, entre na dificuldade Hard, termine o jogo sem usar continues e derrote SS4 Son Gokou. Todos os personagens aparecerão na tela final, e as músicas serão interpretadas pelo cantor original da série animada Dragon Ball Z, Kageyama Hironobu, conhecido como o "príncipe das músicas de animes no Japão". Vale a pena conferir!*

# Digimon

*Depois do sucesso no Japão, os monstrinhos da Bandai acabam de desembarcar nos Estados Unidos e já estão aprontando as maiores confusões para defender o Guard Team*

PS MAGAZINE Depois de terem feito o maior sucesso no Japão, os simpáticos monstrinhos de **Digimon World 2** acabam de desembarcar na terra do Tio Sam. Para quem já jogou o game japonês, não há novidade alguma além da tradução das legendas para o inglês. Como é de praxe na série, os gráficos, o som e o controle não mudaram absolutamente nada de uma versão para outra. Se você teve dificuldade para terminar o game japonês por causa da língua, essa é sua oportunidade! A única coisa ruim da versão americana é que as falas dos digimons não foram traduzidas, ou seja, continuam em japonês. Mas com uma boa noção da língua ianque ou um dicionário amigo na mão, você não terá dificuldades para entender as legendas. Para ficar mais fácil detonar a segunda aventura dos monstrinhos da Bandai no PlayStation, preste atenção em algumas dicas: na base (Silver Cross, Blue Falcon ou Black Sword), você pode comprar presentes, itens de encher HP e MP, combustível e remédios. Sempre que adquirir algo, escolha a opção Transfer no menu para colocá-lo no Digibeatle, pois só assim você poderá usá-lo nas fases. Se o carro estiver lotado, será preciso esvaziá-lo para poder capturar mais digimons. Lembre-se também de que, numa batalha com três adversários, o último que morrer será o capturado. Ah! E no início do jogo, você só poderá capturar, evoluir e fundir digimons do mesmo tipo do grupo em que você entrou. As outras manhas você vai descobrir seguindo esse passo-a-passo. Boa sorte!

**Digimon World 2**

RPG

Bandai

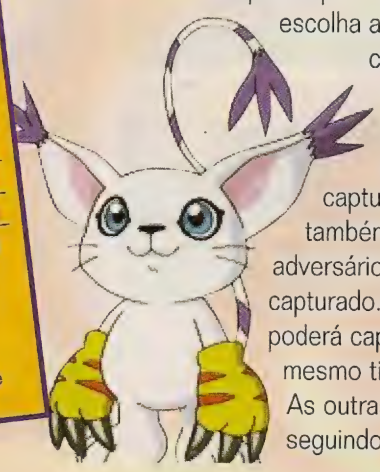
**8.5**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 8 |
| DIVERSÃO | 8 |
| GRÁFICO | 9 |
| SOM | 9 |

2 Jogadores - Memory Card

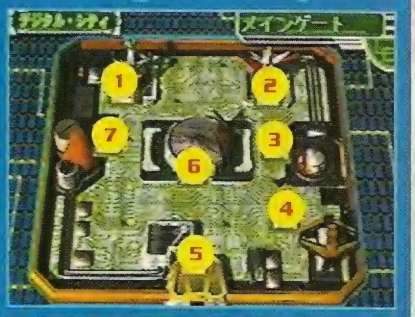
▲ **PONTO FORTE**
Vários digimons e complexo sistema de evolução

▼ **PONTO FRACO**
As vozes não foram dubladas e continuam em japonês



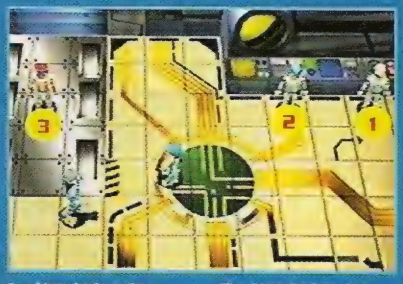
# World 2

## Digital City




1 - Black Sword
2 - Blue Falcon
3 - Team Club
4 - Silver Cross
5 - Main Gate
6 - Coliseum
7 - Digimon Center

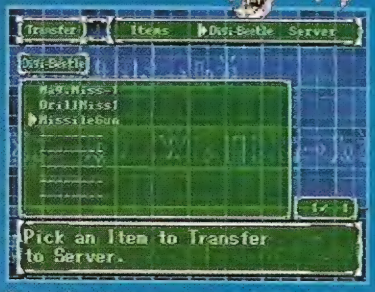
## Equipando o Carro




1 - Vendedor de equipamentos: tem lança-míssil normal e anti-robô, radar de mina e de robô, removedor de mina, box expansor de digimons e de itens, expansor de HP e de EP, rodas especiais e muitas outras coisas

2 - Vendedor de mísseis: tem mísseis para detonar barreiras, rochas e robôs, entre outros tipos

3 - Mecânico: instala e melhora os equipamentos do Digibeatle




Passo 3 - Entre no menu e tire o lança-mísseis e os mísseis do 'Server' para colocá-los no carro

Passo 4 -
Fale com o mecânico para que ele instale o lança-mísseis

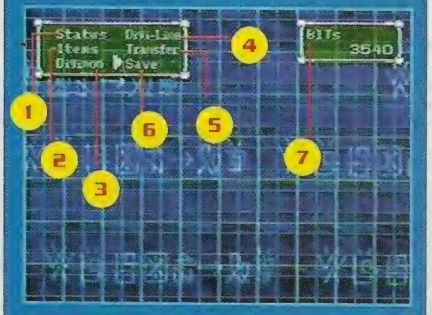
### EXEMPLO: COMO INSTALAR E USAR O LANÇA-MÍSSEIS

Passo 1 - Compre o lança-mísseis do vendedor de equipamentos

Passo 2 - Compre os mísseis do outro vendedor

Passo 5 - Vá para a fase e aperte X ( na versão japonesa) para detonar a barreira

## Menu Principal

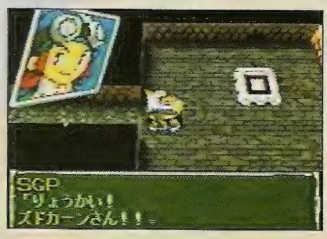



Aperte ( na versão japonesa) para ter acesso ao menu principal do jogo

1 - Status: informações sobre você, equipamentos instalados no carro e itens importantes
2 - Items: usar itens
3 - Digimon: informações sobre seus digimons
4 - Digi-Line: definir os digimons que vão batalhar
5 - Transfer: transferir os digimons/itens que estão no estoque para dentro do carro
6 - a) Save: salvar o jogo (opção disponível apenas quando você está no mapa)
b)Auto Pilot: sair da fase (opção disponível apenas quando você está na fase)
7 - Bit: dinheiro

## Boot Hole

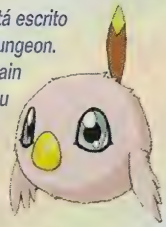
*Número de andares: 2*
*Novos digimons:*
*a) Gajimon (tipo: vírus – LV 5)*
*b) Gizamon (tipo: vírus – LV 5)*



*1 - No início do jogo, depois de ser apresentado no Guard Team, suba na plataforma quadrada com luzes vermelhas para ir ao andar seguinte*

*2 - Chefes: Leomon, V-Greymon e Toy Agumon. Com Waruseadramon, use seu golpe Ice Arrow para acertar os três adversários; com Lilmon, encha as vidas; e com Triceramon, só ataque*

*3 - Vá até o quadrado onde está escrito Exit para sair da dungeon. Você voltará ao Main Gate e ganhará seu próprio Digibeatle. Dê um nome ao carro!*



## Base

*1 - Fale com os líderes das bases de Silver Cross, Blue Falcon e Black Sword. Depois ingresse no grupo que você achar melhor, conversando de novo com o respectivo líder. Se entrar no Silver Cross, você usará digimons do tipo vacina (como Agumon); no Blue Falcon, monstrinhos do tipo normal (como Patamon); e no Black Sword, do tipo vírus (como Demi Devimon). Por último, dê nome a seu parceiro digimon*

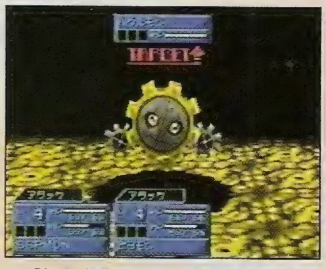
## Main Gate

*1 - Fale com a moça para poder usar o Digibeatle e ir para Serial Hole (faça isso sempre que for a qualquer dungeon)*

## Serial Hole

*Número de andares: 4*
*Novos digimons:*
*a) Piyomon (tipo: vacina – LV 1)*
*b) Snow Globlimon (tipo: vírus – LV 1)*
*c) Betamon (tipo: vírus – LV 1)*
*d) Gabumon (tipo: dado – LV 1)*
*e) Ganimon (tipo: dado – LV 1)*
*f) Bakumon (tipo: vacina – LV 1)*

*1 - Abra os baús para pegar itens*



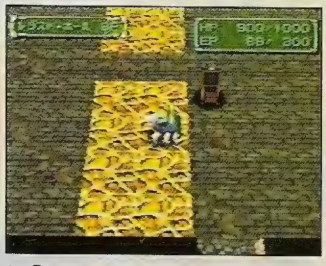
*2 - Chefe: Wheelmon. Para detoná-lo facilmente, utilize pelo menos dois digimons no level 4. Golpeie o inimigo até ele cair, sem se preocupar com a vida*

## Base

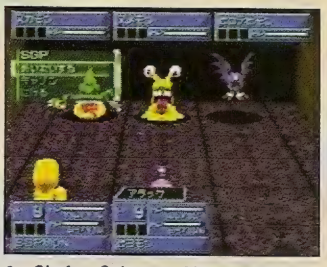
*1 - Converse com seu líder na base (Silver Cross, Blue Falcon ou Black Sword, conforme o grupo escolhido)*

## Resist Hole

*Número de andares: 5*
*Novos digimons:*
*a) Goblimon (tipo: vírus – LV 2)*



*1 - Para passar por esse chão amarelado, é preciso equipar seu carro com pneus especiais. Caso ainda não tenha feito isso, dê a volta por outro lado para não ferrar seu carro!*

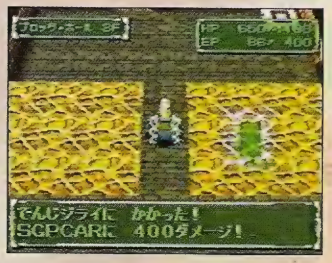


*2 - Chefes: Sukamon, Numemon e Demi Devimon. São necessários, no mínimo, dois digimons no level 8 para vencer. Detone primeiro Sukamon e depois Demi Devimon, pois ele solta uma magia que diminui seu MP. Então acabe com Numemon (é mole!) e, se precisar, use itens para encher seu HP*

*3 - Antes de sair, salve Angemon. Se quiser, fale com ele em Meridin Dome para ganhar 2000 Bit*

## Plotter Hole

*Número de andares: 5*
*Novos digimons:*
*a) Tentomon (tipo: vacina – LV 2)*
*b) Toy Agumon (tipo: vacina – LV 2)*

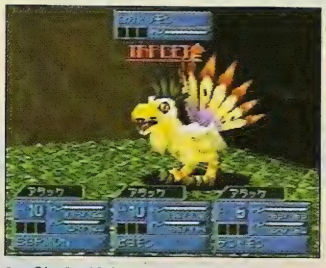


*1 - Cuidado para não danificar seu*

## Mapa Principal

1 - Digital City
2 - Boot Hole
3 - Plotter Hole
4 - Packet Hole
5 - Meridian Dome
6 - Serial Hole
7 - Regist Hole
8 - Prokish Hole
9 - Device Dome
10 - Dynamo Hole
11 - Shatoru Port
12 - Freeze Hole
13 - Supuru Hole
14 - Bagubagu Hole
15 - Buffer Hole
16 - Decode Hole
17 - Archive Port
18 - Argono Hole
19 - Old Hole
20 - Great Hole

Digibeatle no chão com explosivos! Aperte ○ para checar se há alguma armadilha na frente, principalmente na entrada de áreas ou em cruzamentos



2 - Chefe: Kokatorimon. Ele é bem resistente e tem uma magia de fogo bem poderosa. Será preciso ter três digimons, dois deles fortes (level 10), para que o inimigo se renda depois da terceira rodada. Então volte à base para receber novas ordens de seu líder

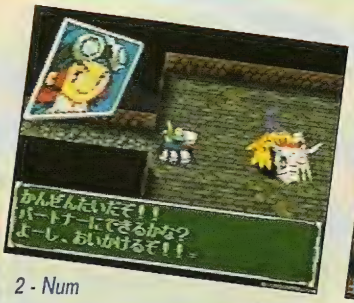
## Team Club

1 - Fale com Arcshull e pegue o item câmera. É necessário um espaço no carro para guardá-lo. Caso não tenha, esvazie o Digibeatle e fale de novo com Arcshull para pegar o item

## Packet Hole

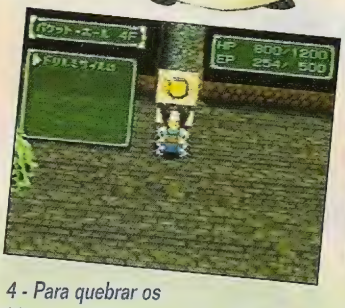
Número de andares: 6
Novos digimons:
a) Patamon (tipo: dado – LV 2)
b) Gotsumon (tipo: dado – LV 3)
c) Floramon (tipo: dado – LV 3)
d) Candlemon (tipo: dado – LV 3)
e) Metal Greymon (tipo: vacina – LV 21)

1 - Nesse local há uma armadilha que, quando você passa, seu radar explode e fica tudo escuro. Use o item para consertar o Digibeatle e lembre-se de apertar ○ antes de entrar em qualquer área para evitar esse problema



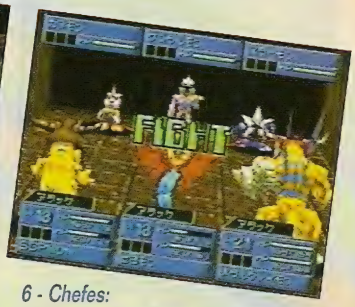
2 - Num dos andares você encontrará Metal Greymon. Siga-o!

3 - Para destruir essas barreiras amarelas, use o Magma Missile LV 1



4 - Para quebrar os blocos amarelos, use o Drill Missile LV 1. Se não tiver, apenas dê a volta

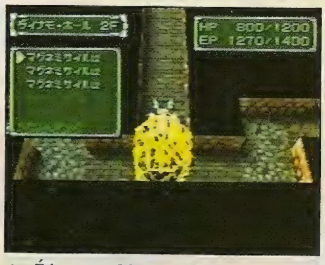
5 - Dê a câmera para capturar Metal Greymon, que está à esquerda no sexto andar, e sempre encha a vida após ser atacado por ele. Se estiver com dois digimons Champion no level 13 e outro monstrinho qualquer para ajudar, você derrotará Metal Greymon em três rodadas. Então capture-o, pois ele quebrará um bom galho durante o jogo



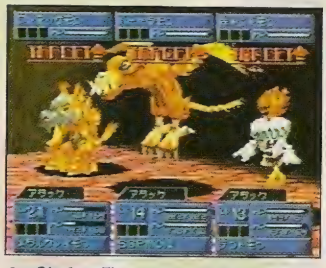
6 - Chefes: Centarumon, Gabumon e Starmon. Com Metal Greymon em seu time ficará fácil acabar com os chefes. Use o Hom Buster (Interrupt de Metal Greymon) para diminuir a força dos golpes dos inimigos e detone um monstrinho por vez, deixando Centarumon por último. Depois volte à base e fale com seu líder para ganhar o Coliseum Card (no meio da conversa, o mecânico de seu Digibeatle aparecerá). Saia do local

## Dynamo Hole

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Gomamon (tipo: vacina – LV 3)
b) Penguinmon (tipo: vacina – LV 3)
c) Snow Agumon (tipo: vacina – LV 4)
d) Clear Agumon (tipo: vacina – LV 4)
e) Unimon (tipo: vacina – LV 11)



1 - É bom ter Magma Missiles, pois você vai precisar! Nas barreiras verdes, use o Magma Missile LV 2



2 - Chefes: Flarerizamon, Birdramon e Candlemon. Cuidado com o ataque de Birdramon, pois ele acerta todos de seu grupo de uma só vez! Detone primeiro os inimigos dos cantos e, contra Birdramon, use magias que atacam e diminuem a força dele (como a Hom Buster de Metal Greymon). Encha a vida sempre!

## Prokish Hole

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Demi Devimon (tipo: vírus – LV 3)
b) Wheelmon (tipo: vírus – LV 3)
c) Kunemon (tipo: vírus – LV 3)
d) Dokunemon (tipo: vírus – LV 2)
e) Vegiemon (tipo: vírus – LV 11)
f) Woodmon (tipo: vírus – LV 11)
g) Otamamon (tipo: vírus – LV 4)
h) Siakomon (tipo: vírus – LV 4)

1 - Para quebrar os blocos verdes, use o Drill Missile LV 2

2 - Chefes: Gerimon, Kuwagamon e Okutamon. Detone Gerimon e Okutamon primeiro, porque os ataques deles são mais fortes e deixam você lento. Depois detone Kuwagamon

## Team Club

1 - Passe na base para falar com o líder antes de seguir para Team Club e encontrar Ayumi (ela dirá algo sobre o equipamento roubado)

## Meridin Dome

1 - Converse com Angemon, e ele falará sobre Ayumi. Saia e volte para falar com ele de novo: Angemon informará um novo local, o Buffer Hole

## Buffer Hole

*Número de andares: 8*
*Novos digimons:*
*a) Elecmon (tipo: dado – LV 5)*
*b) Drimogemon (tipo: dado – LV 11)*
*c) Palmon (tipo: dado – LV 4)*

1 - No sétimo andar, encontre Ayumi e siga dirigindo o Digibeatle dela

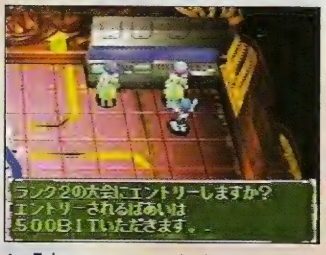
2 - Chefes: Seebirdramon, Greymon e Toy Agumon. Essa batalha será mais fácil que as anteriores contra os Drimogemons. Estando com Metal Greymon e dois digimons Champion no level 15, não haverá problemas. Deixe Greymon por último!

3 - Continue seguindo e encontre Ayumi. Ela atacará você com Wirzamon, Seadramon e Cockatrimon. Você precisará de itens para encher vida e magias para recuperar-se da batalha anterior. Apenas tome cuidado com o ataque de Seadramon que atinge todos de seu grupo. Volte e fale com o líder da base

## Device Dome

1 - Fale com Ayumi e com a cientista. Nesse ponto são vendidos os melhores itens do jogo: passe lá toda vez que avançar uma boa parte, pois coisas novas estarão disponíveis. Volte à base para falar com seu líder: ele dirá para você batalhar no Coliseum

## Coliseum



1 - Fale com a recepcionista e pague 500 Bits para entrar no campeonato. Leomon guiará você e seu rival para dentro. Confira se você está com Metal Greymon e outros dois digimons Champion, e prepare-se para três batalhas consecutivas!

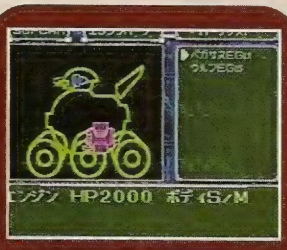
2 - Beltran, Linlinchao e Esmeralda serão seus adversários. Como não é permitido usar itens no Coliseum, detone os digimons com golpes fortes (caso seu MP esteja acabando, só defenda até recarregar). Após as batalhas, você subirá para o Rank 2. Pague a recepcionista para participar de mais três batalhas

3 - Yaruyaru, Ototatetsuna e Beltran serão os próximos oponentes. Detone Beltran primeiro e tome cuidado, pois ele usa o digimon Leamon, cuja magia faz você mesmo se acertar. Depois dessas batalhas você subirá para o Rank 3

## Base

1 - Volte à base para falar com seu líder. Um guarda informará que a temida tropa Black Knights reapareceu. Na saída, seu rival conversará com você e irá junto para as dungeons

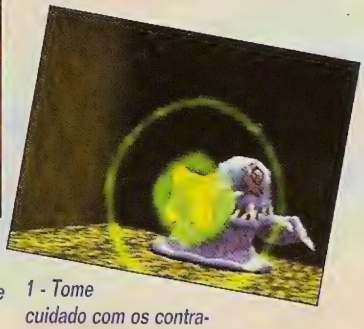
## Main Gate



1/2 - Passe em Device Dome e compre o item Pegasus EG LV1. Fale com o cara que equipa seu Digibeatle e instale o item. Depois fale com o mecânico Maisto, que está logo abaixo, para ele fazer algumas mudanças em seu carro

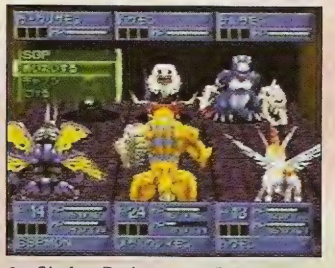
## Serial Hole

*Número de andares: 6*
*Novos digimons:*
*a) Angemon (tipo: vacina – LV 11)*
*b) Leamon (tipo: vírus – LV 12)*
*c) Numemon (tipo: vírus – LV 11)*
*d) Tsukaimon (tipo: vírus – LV 5)*
*e) Yanmamon (tipo: dado – LV 12)*



1 - Tome cuidado com os contra-ataques de Leamon e atenção para não ficar com seu status confuso. Detone Tsukaimon primeiro para que ele não provoque Leamon. Use itens para curar o status confuso ou espere o efeito passar

2 - Tome cuidado com os robôs que aparecem de cima, pois alguns fazem seus digimons ficarem incapazes de batalhar (aí você tem de sair da dungeon e começar tudo de novo). Equipe a arma R – Bagukoro L1 para detonar os robôs que roubam seus digimons. Para os outros robôs, use B – Bagukuro L1, H – Bagukuro L1 ou Z – Bagukuro L1



3 - Chefes: Darkrizamon, Bakemon e Deltamon. Utilize Metal Greymon (ainda ele!) e mais dois digimons Champion no level 14. Detone Bakemon primeiro, pois ele solta um ataque que deixa você confuso. Os outros dois inimigos têm ataques triplos, mas não se preocupe. Eles não vão nocauteá-lo!

## Resist Hole

*Número de andares: 7*
*Digimons da jornada:*
*a) Mushroomon (tipo: vírus – LV 5)*
*b) Devidramon (tipo: vírus – LV 12)*
*c) Gekomon (tipo: vírus – LV 13)*
*d) Sukamon (tipo: vírus – LV 11)*
*e) Red Vegiemon (tipo: vírus – LV 12)*
*f) Kuwagamon (tipo: vírus – LV 12)*
*g) Guardromon (tipo: vírus – LV 12)*
*h) Darkrizamon (tipo: vírus – LV 12)*

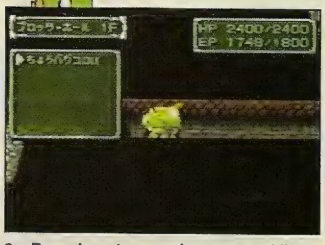
*1 - Encontre Beltran no sétimo andar. Ele estará hipnotizado e atacará você usando Vegiemon, Garurumon e Gabumon. A batalha é fácil: use ataques fortes de Metal Greymon e de outros dois digimons Champion (mais ou menos no level 18). Mais à frente, encontre o chefe, Dameda*

*2 - Chefes: Platina Sukamon, Waru Monzaemon e Nanimon. Detone rápido o Platina Sukamon para que ele não tenha tempo de usar a magia de confusão nos companheiros dele. Se o monstrinho fizer isso, você ficará com o status confuso a cada golpe que levar*

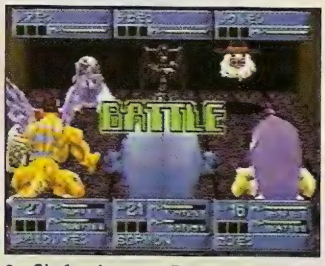
## Plotter

*Número de andares: 7*
*Novos digimons:*
*a) Birdramon (tipo: vacina – LV 12)*
*b) Mojyamon (tipo: vacina – LV 12)*
*c) Ikakumon (tipo: vacina – LV 13)*
*d) Gururumon (tipo: vacina – LV 12)*
*e) Ranumon (tipo: vacina – LV 12)*
*f) Greymon (tipo: vacina – LV 12)*
*g) Shima Unimon (tipo: vacina – LV 12)*

*1 - Equipando seu Digibeatle com o radar, você poderá ver os robôs que caem do teto (nem todos) e as barreiras nos corredores*

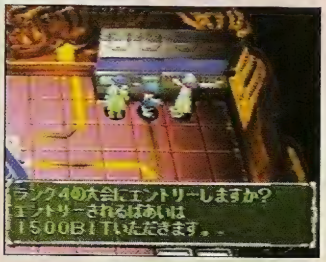


*2 - Para desativar qualquer armadilha do robô (a que tem a sombra no chão), use o item Chou Bagukoro L1*




*3 - Chefes: Leamon, Devimon e Soulmon. Derrote Soulmon para não ter problemas com status confuso. Depois detone Devimon com cuidado, pois os ataques dele tiram MP, e, por último, arrase Leamon. Utilize Metal Greymon, um digimon Ultimate e outro Champion. Ao voltar à base para falar com o líder, seu rival conversará com você*

## Coliseum



*1 - Pague 1500 Bits para a recepcionista e prepare-se para três lutas*

*2 - Esmeralda, Arcshull e Linlinchao serão seus adversários. O mais difícil é Arcshull, pois ele usa o digimon Seabirdramon, que tem ataques triplos fortes. Acabe com ele o mais rápido possível! Vencendo o trio você subirá para o Rank 4 (Normal Team). Fale de novo com a recepcionista para mais três batalhas (pague 2000 Bits)*

*3 - Os próximos adversários serão Buybuy, Krongunder e Yaruyaru. Detone primeiro Bakemon, de Kroungunder; depois o Tyranomon e o Monochromon de Yaruyaru. Você subirá para o Rank 5 (Elit Team)*

## Device Dome

*1 - Falè com o cientista que está bem embaixo do carro. Ele mandará você pegar Yanmamon (em Serial Hole, parece um pernilongo), Siakomon (em Prokish Hole, parece uma ostra) e Ikakumon (em Plotter Hole, parece um leão-marinho). Uma boa tática para conseguir Ikakumon, que está no grupo de Birdramon, é dar presentes quando eles estiverem presos entre os blocos, assim não avançarão em você. Fale de novo com o cientista*

## Base

*1 - Volte à base para falar com o líder, e seu mecânico aparecerá de novo. Siga para Device Dome e converse de novo com o cientista, que está na sala de transformação de digimons. Ele mandará você pegar três tipos de DNA*

## Meridin Dome

*1/2 - Falè com Angemon. Depois entre nas portas do lado e converse com Garurumon e Clockmon para pegar os DNA deles. Ao falar com Clockmon, dê a ele o item Game CD. Depois falè de novo com Angemon*

## Device Dome

*1 - Falè com Ayumi para pegar outro DNA e leve todas as amostras para o cientista. Volte à base, falè com o líder e prepare-se para novas missões*

DIGIMON

## Packet Hole

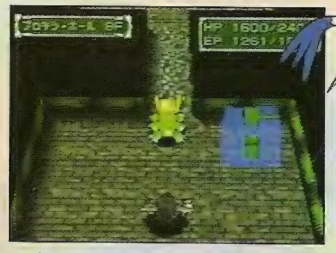
*Número de andares: 8*
*Novos digimons:*
*a) Kokatorimon (tipo: dado – LV12)*
*b) Akatorimon (tipo: dado – LV 12)*
*c) Centarumon (tipo: dado – LV 12)*
*d) Igamon (tipo: dado – LV 12)*
*e) Sand Yanmamon (tipo: dado – LV 12)*
*f) Wizardmon (tipo: dado – LV 13)*
*g) Nise Drimogemon (tipo: dado – LV 13)*

*1 - Você terá de equipar melhor seu carro para passar pelo chão roxo*

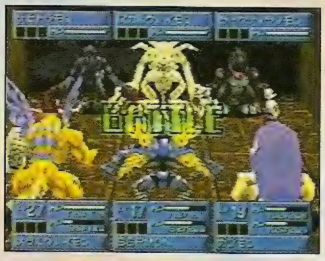
*2 - Chefes: Clockmon, Tankmon e Drimogemon. Concentre seus ataques em Clockmon para detoná-lo logo, pois ele interrompe seu ataque. Depois acabe com Tankmon. Os adversários são bem resistentes e a luta, demorada! É bom ter três digimons Ultimate e itens de encher HP e MP. Aliás, esses itens serão indispensáveis em todas as batalhas daqui pra frente!*

## Prokish Hole

*Número de andares: 9*
*Digimons da jornada:*
*a) Flymon (tipo: vírus – LV12)*
*b) Platina Sukamon (tipo: vírus – LV 12)*
*c) Devimon (tipo: vírus – LV 13)*
*d) Ogremon (tipo: vírus – LV 13)*
*e) Nanimon (tipo: vírus – LV 11)*
*f) Bakemon (tipo: vírus – LV 13)*
*g) Ice Devimon (tipo: vírus – LV 14)*
*h) Hyogremon (tipo: vírus – LV 13)*
*i) Tankmon (tipo: dado – LV 14)*
*j) Meramon (tipo: dado – LV 14)*
*k) Clockmon (tipo: dado – LV 13)*



*1 - Muitos Devimons e companhia estarão antes do chefe. Se você não tiver muito HP e MP, fuja deles!*



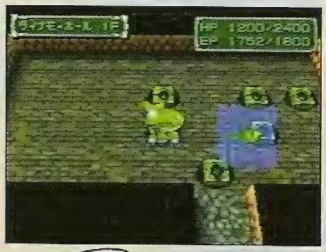
*2 - Chefes: Devidramon, Skull Greymon e Dark Tyranomon. Vá com tudo pra cima de Devidramon e de Skull Greymon. Se tiver magias Interrupt (Hom Buster de Metal Greymon), use e abuse para não perder muita vida!*

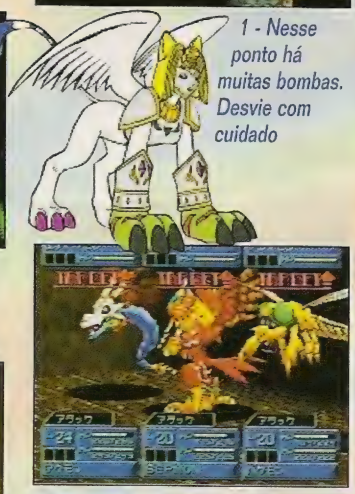
## File City

1 - Jijimon's House
2 - Item Shop
3 - Mechanic Factory
4 - Saída

## Dynamo Hole

*Número de andares: 9*
*Novos digimons:*
*a) Kabuterimon (tipo: vacina – LV 12)*
*b) Seabirdramon (tipo: vacina – LV 13)*
*c) Yukidarumon (tipo: vacina – LV 12)*
*d) Tailmon (tipo: vacina – LV 12)*
*e) Pidomon (tipo: vacina – LV 12)*
*f) Puidramon (tipo: vacina – LV 13)*
*g) Leomon (tipo: vacina – LV 13)*
*h) Garurumon (tipo: vacina – LV 13)*





*1 - Nesse ponto há muitas bombas. Desvie com cuidado*



*2 - Chefes: Airdramon, Garudamon e Yanmamon. Você vai precisar de digimons bem desenvolvidos, ou seja, fundidos cinco vezes (no mínimo) e com a possibilidade de virarem Ultimates. Itens de encher HP e MP também serão úteis, pois os adversários atacam forte, principalmente Garudamon. No final, volte à base*

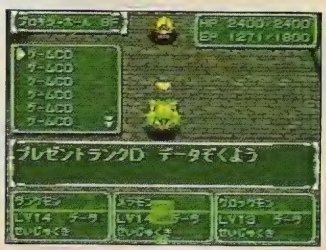
## Team Club

*1 - Encontre Esmeralda e bata um papo com ela*

## Device Dome

*1 - Fale com Ayumi. Ela dirá que precisa de um Tankmon para arrumar o robô que encontrou*

## Prokish Hole



*1 - Capture o Tankmon que está no último andar. Dê a ele vários Game CD e depois derrote-o*

## File Island

1 - Archive Ship
2 - File City
3 - Rex Hole
4 - Kapula Hole
5 - Mimudo Hole
6 - Shiasuado Hole
7 - Gipusu
8 - Noizu Hole
9 - Baiasu Hole
10 - Ribabu Hole
11 - Kurasuta Hole

## Device Dome

1 - Dê o Tankmon a Ayumi para ganhar o EXP Chip de brinde (com 1000 de experiência)

## Base

1 - Fale com Lakita. Ele dirá para você ajudar Beltran e Linlinchao em Buffer Hole, pois estão correndo perigo

## Buffer Hole

*Número de andares: 10*
*Novos digimons:*
*a) Monochromon (tipo: dado – LV 13)*
*b) Tyranomon (tipo: dado – LV 13)*
*c) Mori Shellmon (tipo: dado – LV 13)*
*d) Searamon (tipo: dado – LV 13)*
*e) Tsutidarumon (tipo: dado – LV 13)*

1 - Utilize apenas digimons Ultimate, senão você vai levar um coro! Encontre o Digibeatle de Linlinchao lá embaixo. Na batalha, ela usará Leamon, Monzaemon e Igamon. Monzaemon solta uma magia que deixa todos os digimons do tipo vírus com o ataque e defesa fracos. Se você tiver um digimon tipo vírus, trate de derrotar esse adversário logo. Caso não tenha, deixe que ele continue usando a magia para enfraquecer o próprio Leamon (do grupo dele). Aí vai ser moleza!

2 - Siga em frente e encontre Beltran, que estará hipnotizado de novo no Digibeatle e usará Digitamamon, Deramon e Tankmon. Acabe com Digitamamon primeiro para que ele não encha a vida de ninguém. Siga em frente e encontre os chefes da dungeon

3 - Chefes: Mamemon, Metal Mamemon e Guardromon. Cuidado com os contra-ataques de Mamemon e Metal Mamemon. É bom usar apenas a magia Hom Missile (a Interrupt de Metal Greymon)

## Base

1 - Converse com Lakita na entrada e depois entre na sala da direita para falar com Beltran e Linlinchao

## Archive Port

1 - Logo na entrada, converse com Ben Oldman e pegue a carta para enfrentá-lo na dungeon

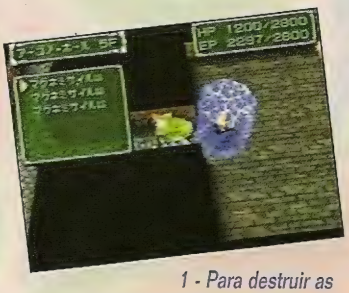
## Old Hole

*Número de andares: 1*

1 - Chefes: Centarumon, Metal Mamemon e Meramon. Interrompa o golpe de Metal Mamemon usando o Hom Missile (é preciso diminuir a força do golpe dele). Enquanto isso, detone os digimons dos lados com golpes fortes de seus outros monstrinhos. Volte para Archive Port, converse com Ben Oldman de novo e vá para a base falar com seu líder

## Argono Hole

*Número de andares: 11*
*Novos digimons:*
*a) Seadramon (tipo: dado – LV 14)*
*b) Shellmon (tipo: dado – LV 14)*
*c) Flarerizamon (tipo: dado – LV 13)*
*d) Airdramon (tipo: vacina – LV 14)*
*e) Lukamon (tipo: vacina – LV 14)*
*f) Deltamon (tipo: vírus – LV 14)*
*g) Cyclomon (tipo: vírus – LV 14)*
*h) Soulmon (tipo: vírus – LV 14)*
*i) Pixiemon (tipo: data – LV 21)*
*j) Togemon (tipo: data – LV 13)*
*k) Icemon (tipo: data – LV 13)*
*l) Vedamon (tipo: vírus – LV 21)*
*m) Okutamon (tipo: vírus – LV 14)*
*n) Gerimon (tipo: vírus – LV 14)*



1 - Para destruir as barreiras azuis, use o Magma Missile L3

2 - Chefes: Etemon, Jureimon e Ogremon. Dessa vez, Dameda estará mais forte. Detone rápido Etemon, adversário cuja magia faz seu digimon ficar sem vontade de atacar. A dica é utilizar digimons Ultimate no level 25

## Base

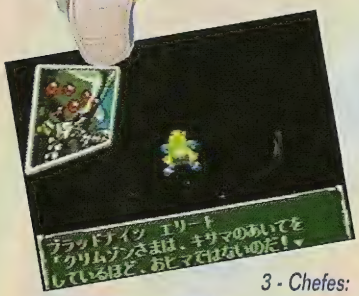
1 - Siga para a base, e você será automaticamente levado para Archive Port. Então volte para cá de novo

## Decode Hole

*Número de andares: 12*
*Novos digimons:*
*a) Andromon (tipo: vacina – LV 14)*

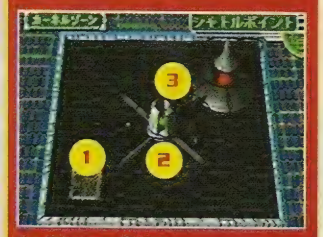
1 - Encontre o Dameda no 11° andar. Ele atacará com Kabuterimon, Pinokimon e Red Vegiemon. Detone Kabuterimon primeiro, pois ele interrompe seus golpes e pode irritá-lo muito. Aí vai ficar fácil

2 - Encontre Kreamzon no último andar e enfrente-o com pelo menos um digimon tipo data. O adversário vai usar X Tyranomon, Skullmon e Deltamon. Detone X Tyranomon primeiro, pois ele pode desativar seus melhores golpes. Skullmon solta magia que atinge digimons tipo vacina e, por isso, acaba se autodestruindo



3 - Chefes: Cyclomon, Vedamon e Taskmon. Eles são bem resistentes, mas não têm golpes fortes. Acabe com o trio e aproveite para recuperar HP e MP perdidos na batalha anterior

## Kanel Zone



1 - Shatoru Point
2 - Koa Tower
3 - Kaos Tower

## Base

1 - Fale com seu líder e com Ben Oldman

## Meridian Dome

1 - Fale com Angemon. Um digimon aparecerá e baterá papo com vocês

## Coliseum

1 - Converse com Leomon e depois pague 2500 Bits para a recepcionista inscrever você em outro torneio

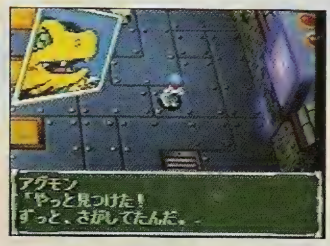
2 - Seus adversários serão Beltran, Ototatetsuna e Arcshull. Utilize pelo menos dois digimons Ultimate no level 25 para não ter problemas. O Gerimon de Ototatetsuna será o mais resistente: concentre seus ataques nele antes de detonar os outros. Você subirá para o Rank 6 (Comand Team). Pague mais 3000 Bits para lutar de novo

3 - Agora é a vez de Buybuy, Linlinchao e Krongunder. Contra o primeiro, use apenas golpes Interrupt (Hom Missile), pois os Mamemons dele dão Counters muito fortes. Contra Linlinchao, o que importa é derrotar Etemon rápido. Então você subirá para o Rank 7 (Great Team)

## Team Club

1 - Fale com Ototatetsuna. Ela dirá que um digimon, que foi para Digimon Center, perguntou por você

## Digimon Center



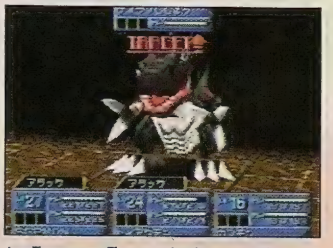
1 - Encontre o digimon e pegue a Chip Key

## Archive Port

1/2 - Leve a Chip Key para Ben Oldman. Você irá para outra ilha, a File City. Curta a animação e depois entre na cidade. Tyranoshishou vai impedir sua passagem e querer enfrentá-lo. Siga para Rex Hole

## Rex Hole

Número de andares: 2

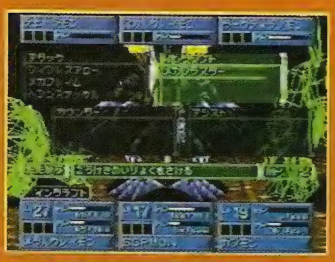


1 - Encontre Tyranoshishou no último andar e utilize seus ataques mais fortes para vencê-lo facilmente. Volte para a cidade da ilha, fale com Tyranoshishou de novo e siga para a nova dungeon

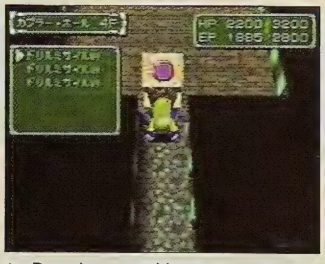
## Kapula Hole

Número de andares: 13
Novos digimons:
a) Skull Greymon (tipo: vírus – LV 22)
b) Megadramon (tipo: vírus – LV 22)
c) Taskmon (tipo: vírus – LV 15)
d) Gigadramon (tipo: vírus – LV 22)
e) Dark Tyranomon (tipo: vírus – LV 15)

## Opções de Ataque e Batalha



Nas batalhas, você pode atacar, usar itens e fugir. Se escolher o ataque, você ainda poderá optar entre movimentos como golpear, contragolpear, interromper (o movimento do inimigo) e usar habilidade especial. O ataque mais eficaz é o de interromper, pois você pode acertar o adversário e deixá-lo fraco, função muito útil até o fim do jogo. A opção de habilidade especial serve para usar magias de encher vida e melhorar status, por exemplo. Mas nem sempre todas as opções estarão disponíveis: será preciso batalhar bastante para conquistar os ataques



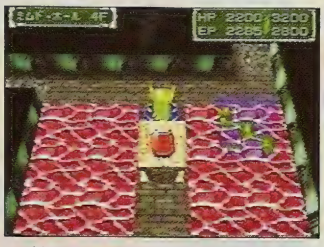
*1 - Para detonar o bloco rosa, use o Drill Missile LV4*

*2 - Equipando seu Digibeatle com a roda especial, você não morrerá mais no chão roxo*

*3 - Chefes: Bakemon, Phantomon e Devidramon. Detone Bakemon rápido porque ele deixa você confuso. O resto é moleza, mas vale ter remédio contra status confuso*

## Mimudo Hole

*Número de andares: 14*
*Novos digimons:*
*a) Starmon (tipo: normal – LV 15)*
*b) Pampmon (tipo: normal – LV 22)*
*c) J Mojyamon (tipo: normal – LV 15)*
*d) Metal Greymon (tipo: vacina – LV 22)*
*e) Deramon (tipo: normal – LV 22)*
*f) Mamemon (tipo: normal – LV 22)*
*g) Digitamamon (tipo: normal – LV 22)*
*h) Giromon (tipo: vacina – LV 22)*
*i) War Garurumon (tipo: vacina – LV 22)*
*j) Garudamon (tipo: vacina – LV 23)*
*k) Monzaemon (tipo: vacina – LV 23)*
*l) Phantomon (tipo: vírus – LV 23)*
*m) Waru Monzaemon (tipo: vírus – LV 23)*
*n) X Tyranomon (tipo: vírus – LV 23)*
*o) Turtlemon (tipo: vacina – LV 14)*
*p) Insekimon ((tipo: normal – LV 23)*
*q) Okuwamon (tipo: vírus – LV 23)*
*r) Gabemon (tipo: vírus – LV 23)*
*s) Etemon (tipo: vírus – LV 23)*
*t) Triceramon (tipo: normal – LV 23)*
*u) Blue meramon (tipo: normal – LV 23)*
*v) Lilimon (tipo: normal – LV 23)*
*x) Ultra Kabuterimon (tipo: vacina –LV 23)*
*y) Tyranoshishou (tipo: vacina – LV 23)*
*z) Air Lobuidramon (tipo: vacina – LV 23)*



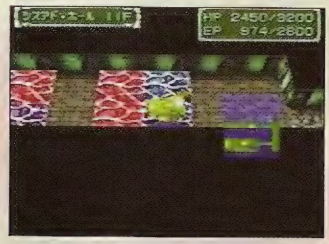
*1 - Não é possível destruir as rochas vermelhas ainda. Dê a volta*

*2 - Para detonar a barreira roxa, use o Magma Missile LV 4*

*3 - Chefes: Kiwimon, Pampmon e Woodmon. Pampmon é o mais perigoso, pois tem ataques triplos. Acabe com ele primeiro e depois detone rápido Woodmon, antes que ele sugue sua vida!*

## Shisuado Hole

*Número de andares: 13*
*Não tem novos digimons*



*1 - Quando não tiver jeito, passe por cima do chão vermelho*

## Capturando Digimons

Compre presentes dos vendedores que ficam nas bases e entre no menu para guardar esses itens no Digibeatle. Quando estiver na dungeon, perto de um digimon, aperte ○ e depois ○. Um menu com os presentes aparecerá. Selecione um item e dê o mesmo para o digimon várias vezes, até que o coração dele fique grande. Então vença a batalha contra o monstrinho para capturá-lo. São cinco tipos de presentes: A, B, C, D e E. O melhor é o do tipo A, pois com apenas um dele você consegue pegar digimons poderosos. No início do jogo, porém, você contará apenas com presentes do tipo E e D, que atraem digimons fraquinhos. E você ainda terá de oferecer vários desses itens para conseguir capturá-los

*2 - Chefes: Meramon, Death Meramon e Flarerizamon. Death Meramon tem ataques triplos, mas não muito fortes. De qualquer forma, detone esse digimon primeiro para economizar HP. Tenha no máximo quatro itens de encher HP para todos do grupo (HP Driver LV 2). Após a luta, você ganhará um item*

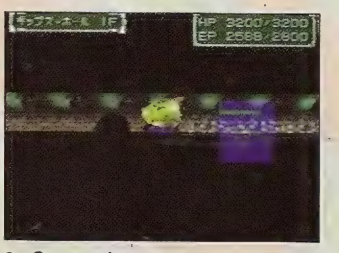
## Device Dome

*1 - Fale com a cientista e mostre o item que você pegou. Ela construirá um novo radar que servirá para a dungeon seguinte*

## Gipusu Hole

*Número de andares: 13*
*Não tem novos digimons*

*1 - Como a cientista melhorou seu radar, você conseguirá ver essa sala, que antes estava escura*



*2 - Os corredores têm muitos buracos, portanto é bom carregar alguns itens, principalmente o R – Bagukoro*

*3 - Chefes: Ikakumon, Zudomon e Turtlemon. Detone Turtlemon primeiro. Se você derrotar outro adversário, ele vai ficar enchendo o HP sem parar. O resto será moleza (estando, no mínimo, com digimons de level 27)*

*4 - Suba à direita e salve Jijimon*

DIGIMON

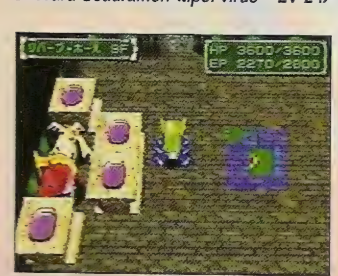
## Jijimon's House

1 - Fale com ele, saia e depois volte para conversar de novo. Jijimon dirá para você pegar três anéis. Quando estiver saindo da cidade, haverá um terremoto. Tyranoshishou mandará você checar o que aconteceu

2 - Fale com Jijimon de novo. Dessa vez, uma garota estará com ele. Atualize seus itens nas lojas e continue

## Ribabu Hole

Número de andares: 15
Novos digimons:
a) Metal Tyranomon (tipo: vírus – LV 24)
b) Nanomon (tipo: vírus – LV 24)
c) Marin Devimon (tipo: vírus – LV 24)
d) Dagomon (tipo: vírus – LV 24)
e) Waru Seadramon (tipo: vírus – LV 24)

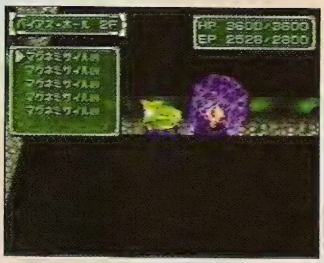


1 - Capture os digimons que estão presos nas pedras

2 - Chefes: Triceramon, Kaos Greymon e Anomarokarimon. Acabe com Triceramon, pois ele dá força para Kaos Greymon. Se você estiver com três digimons Ultimate no level 27, está beleza! Pegue o primeiro anel

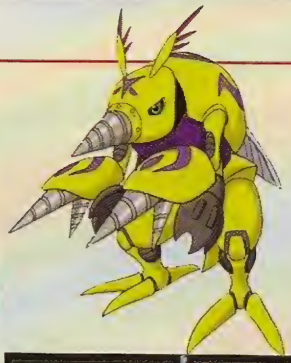
## Baiasu Hole

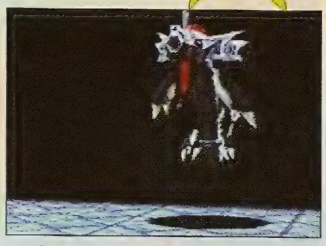
Número de andares: 15
Novos digimons:
a) Vamirimon (tipo: normal – LV 24)
b) Brosamon (tipo: normal – LV 23)
c) Mega Seadramon (tipo: normal – LV 24)
d) Anomarokarimon (tipo: normal – LV 23)
e) Burikimon (tipo: normal – LV 24)



1 - Utilize mísseis para quebrar as barreiras

2 - Será preciso enfrentar vários Mega Seadramons, Anomarokarimons e Burikimons antes dos chefes





3 - Chefes: Megadramon, Kaos Seadramon e Gigadramon. Derrote Megadramon primeiro. Depois acabe com Gigadramon (é moleza), deixando Kaos Gigadramon por último, pois ele tem ataques triplos muito fortes (use itens para encher HP). Mesmo com três digimons Ultimate no level 27, você terá trabalho! Pegue o segundo anel

## Noizu Hole

Número de andares: 15
Novos digimons:
a) Panjamon (tipo: vacina – LV 24)
b) Angeumon (tipo: vacina – LV 24)
c) Zudomon (tipo: vacina – LV 24)
d) Hoemon (tipo: vacina – LV 24)

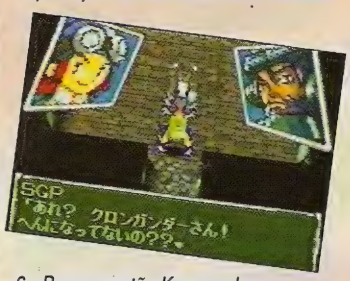
1 - O local está cheio de Airdramon, Lucamon e Puidomon, mas eles fogem. Ache logo o bloco para ir aos outros andares

2 - Encontre Beltran no 8º andar e enfrente-o. Ele usará Digitamamon, Okuwamon e Igamon. Tome cuidado com o ataque de Digitamamon, que pode deixar você confuso e diminuir sua força de ataque e defesa. Depois é a vez de Okuwamon (ele usa magia que diminui sua defesa) e Igamon. Fique esperto com o Counter do último monstrinho e use o Interrupt para acertá-lo

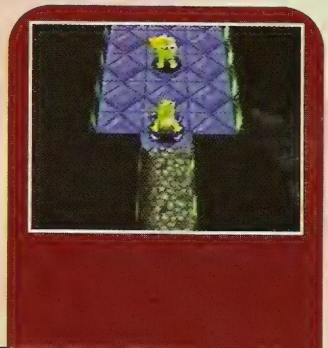
3 - Ainda no 8º andar, encontre Linlinchao e enfrente-a. Ela usará Deramon, Monzaemon e Starmon. Derrote Monzaemon primeiro e, logo em seguida, Deramon

4 - Encontre Arcshull no 11º andar. Ele estará com Angeumon, Holy Angeumon e Garudamon. Detone Angeumon antes

5 - No mesmo andar, encontre Buybuy. Ele estará com Pixiemon, Lilimon e Burosamon. Detone Pixiemon primeiro para que ele não deixe você confuso



6 - Procure então Krongunder, que está com Phantomon, Vandemon e Vedamon. Detone Vedamon primeiro e Vandemon por último



# Digievolução

**Para digievoluir seus personagens, é preciso participar de várias batalhas para ganhar experiência e aumentar o LV (level) deles. Um digimon Rockie, por exemplo, só se digievolui para Champion se estiver, no mínimo, no LV 11. Um Champion só vira Ultimate se estiver no LV 21. E um digimon Ultimate só vai para Metal quando estiver, no mínimo, no LV 31. Fale com os doutores das bases e escolha a primeira opção para evoluir**

*7/8 - No 14º andar, um sapo vai enfrentá-lo com dois Gekomon e um Shogun Gekomon. Acabe com os Gekomons normais para não ficar confuso. E não estranhe se Shogun Gekomon começar a encher sua vida!*

*9 - Chefes: Giromon, Kaos Piyemon e Andromon. Detone os digimons dos cantos, pois eles soltam magias triplas. Depois acabe com Piyemon. Não se esqueça de utilizar os itens de HP e MP e de pegar o terceiro anel*

## Jijimon's House

*1 - Fale com Jijimon para informar-se sobre o local da dungeon*

## Kurasta Hole

*Número de andares: 16*
*Novos digimons:*
*a) Death Meramon (tipo: normal – LV 25)*
*b) Metal Mamemon (tipo: normal – LV 25)*
*c) Manmon (tipo: vacina – LV 25)*
*d) Holy Anjeumon (tipo: vacina – LV 24)*
*e) Juleimon (tipo: vírus – LV 24)*
*f) Tekamon (tipo: vírus – LV 25)*
*g) Shogun Gekomon (tipo: vírus – LV 25)*

*1 - Cuidado com os baús: eles podem explodir seu Digibeatle e fazer você perder o radar. Carregue itens de conserto para eventuais problemas!*

*2 - No 16º andar, o último, encontre o vilão Kreamzon e seus comparsas Vandemon, Venom Vandemon e Pampmon. Todos têm ataques triplos. A melhor coisa é detonar um por vez e ir enchendo a vida. Ataque primeiro Pampmon e por último Venom Vandemon. Depois você terá de caminhar num longo corredor com vários pisos vermelhos. É bom ter itens de carregar o HP do Digibeatle*

*3 - Chefe: Kaos Road. Vá com tudo pra cima dele e só use golpes poderosos. Cuidado, pois às vezes Kaos Road usa ataques duas vezes seguidas. Depois fale com Jijimon em Jijimon's House. Ele vai agradecer a você por ter salvo a ilha. Volte à base para falar com seu líder*

## Main Gate

*1 - Peça para o mecânico melhorar seu carro*

## Supuru Hole

*Número de andares: 17*
*Novos digimons:*
*a) Pukumon (tipo: vírus – LV 31)*
*b) Vandemon (tipo: vírus – LV 26)*
*c) Gran Kuwagamon (tipo: vírus – LV 32)*

*1 - Encontre um membro da Black Knight no 7º andar. Mugendramon, Piyemon e Digitamamon serão seus oponentes. Detone todos facilmente!*

*2 - Passe no meio das bombas para não ser ferido e lembre-se de pegar os baús com itens. Eles serão úteis na batalha contra Dameda mais pra frente*

*3 - No 12º andar, encontre outro membro da Black Knight, que vai lutar com Metal Tyranomon, Voltmon e Guardmon. Tome cuidado apenas com os golpes triplos de Voltmon*

*4 - Chefes: Waru Monzaemon, Etemon e Kaabemon. É Dameda novamente! O essencial é usar pelo menos dois digimons tipo vacina para não ser afetado pela magia de Waru Monzaemon. Os outros adversários vão soltar magia para confundir você, mas o efeito será fraco. Use itens para diminuir a defesa de digimons tipo vírus*

## Main Gate

*1 - Você vai esbarrar com um cara que parece familiar, e Estina estará junto. Então saia*

## Coliseum

*1 - Nesse ponto, o cara misterioso irá se revelar: é Dameda!*

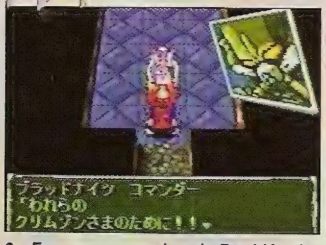
## Team Club

*1/2 - Encontre Dameda, e ele dirá que colocou uma bomba na cidade. Quando Estina disser que o explosivo já foi desativado, Dameda tentará fugir e será preso. Vocês automaticamente irão para Device Dome. Estina reencontrará o robô Gaia de Ayumi. Então vá para a base falar com seu chefe*

## Bagubagu Hole

*Número de andares: 17*
*Novos digimons:*
*a) Skull Manmon (tipo: normal – LV 25)*

*1 - Você pode pular essa área, mas vá até lá apenas para completar a fase. Coloque o direcional bem na diagonal para passar entre as bombas e sombras*



*2 - Encontre o membro da Brad Knight no 7° andar. Seus inimigos serão Hogremon, Zudomon e Icemon. Detone Hogremon e Icemon logo em seguida*

*3 - Encontre outro membro da Brad Knight no 11° andar. Os oponentes serão Death Meramon, Birdramon e Blue Meramon. Detone os monstrinhos dos cantos (primeiro Death Meramon) e depois Birdramon*

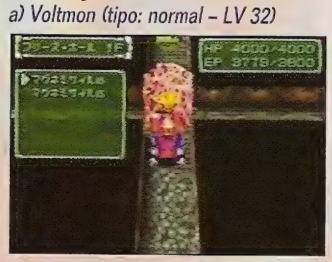
*4 - Os corredores estão cheios de robôs que caem do teto. Fique esperto e tenha sempre itens para desarmar armadilhas*

*5 - Mais à frente há outro membro da Black Knight. Ele lutará com Tokemon, Ultra Kabuterimon e Woodmon. Derrote Tokemon e depois Ultra Kabuterimon. Então concentre seus ataques em Woodmon para que ele não encha a própria vida*

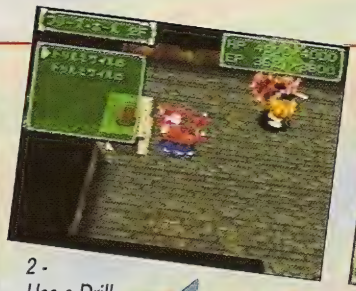
*6/7 - Chefes: Gabemon, Gran Kuwagamon e X Tyranomon. Pela última vez, detone Dameda. Use golpes Interrupt para detonar X Tyranomon primeiro, pois ele pode deixar você sem alguns ataques*

## Freeze Hole

*Número de andares: 18*
*Novos digimons:*
*a) Voltmon (tipo: normal – LV 32)*



*1 - Use o Magma Missile LV 5 para destruir a barreira vermelha*



*2 - Use o Drill Missile LV 5 para detonar as rochas*

*3 - Chefe: Neo Kreamzon (fusão de Kreamzon e Kaos Road). O adversário é muito forte e interrompe seus golpes o tempo todo! Quando Neo Kreamzon usar o veneno, cure-se com item ou magia. Se você levar um golpe nesse estado, o dano será grave*

## Base

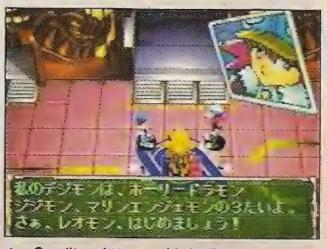
*1 - Volte à base e converse com seu líder. Ele dirá para você ir ao Coliseum de novo para participar de campeonatos*

## Coliseum

*1 - Pague 3500 Bits para a mulher. Seus próximos adversários serão Buran Waisuman, Kiruri Beito e Zudokan. Tome mais cuidado com Waru Monzaemon, de Kiruri Beito, pois ele diminui temporariamente sua força de ataque e defesa. Vencendo todos você irá para o Rank 8 (Road Team). Pague 4000 Bits para lutar de novo, mas tenha o dobro de cuidado. Dessa vez, você irá enfrentar os líderes das bases, incluindo a sua!*

*2 - Skull:*
*Wheelmon, Pinokimon, Demi Devimon. Derrote primeiro Pinokimon, o mais forte da turma. Quando o último adversário estiver quase morrendo, use o Guard para recuperar energia*

*3 - Bandal: Metal Mamemon, Mamemon e Prince Mamemon. Use apenas Interrupt, mas ataque um pouco Metal Mamemon para detoná-lo mais rápido. Ele aumenta a defesa dos aliados. Não se esqueça de recarregar MP e HP no final!*



*4 - Cecília: Jijimon, Holy Dramon e Marin Angemon. Você terá de derrotar todos em uma tacada só! Use a magia Interrupt no Holy Dramon para diminuir os danos da magia tripla dele e então acertá-lo. Golpeie Jijimon até ele ficar com pouca vida e depois Marin Angemon. Quando todos estiverem quase morrendo, acerte um golpe em cada digimon. Depois de subir para o Rank 9 (tornando-se Silver Champion), vá até a base, fale com os líderes e atualize todos os seus itens*

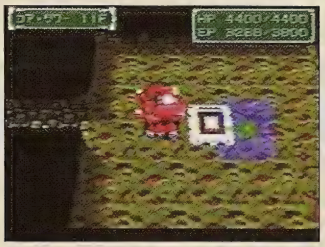
## Shyatoru Boat

*1 - Use a nave e vá pro espaço para curtir outra cena de computação gráfica! É demais!*

## Koa Tower

*Número de andares: 24*
*Novos digimons:*
*a) War Greymon (tipo: vacina – LV 32)*
*b) Relakuru Kabuterimon (tipo: vacina – LV 33)*

*1 - Nessa área há todo tipo de digimons, desde o mais fraco até o mais forte. Aproveite para ganhar experiência*



*2 - Nos primeiros 12 andares, será fácil teletransportar-se de um pavimento a outro (as áreas são pequenas)*

*3 - Equipe-se, pois dessa vez será possível passar pelo chão vermelho!*

*4 - Chefe: ?????. Ele não tem apenas ataques triplos muito fortes, como também aumenta a própria defesa. Use um digimon para interromper o golpe dele e ataque com os demais. Encha a vida sempre que necessário*

## Kaos Tower

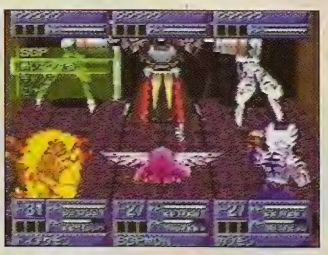
*Número de andares: 20*
*Novos digimons:*
*a) Holy dramon (tipo: vacina – LV 34)*
*b) Hououmon (tipo: vacina – LV 34)*
*c) Metal Garurumon (tipo: normal – LV 34)*
*d) Griffonmon (tipo: normal – LV 34)*
*e) Metal Seadramon (tipo: normal – LV 34)*
*f) Puleshiomon (tipo: normal – LV 34)*
*g) Pinokimon (tipo: vírus – LV 34)*
*h) Mugendramon (tipo: vírus – LV 34)*

*5 - É bom ter mísseis com você, pois eles serão fundamentais*

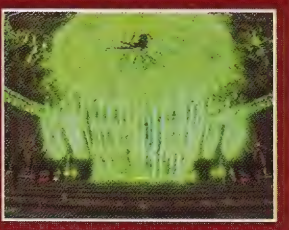
*6 - Seus digimons podem cair do carro se você pisar num buraco invisível (ou bater numa barreira). Enquanto anda, use três digimons fracos que você tem no estoque e, quando for lutar, troque por três fortes. Assim você tem menos chances de perder seus monstrinhos mais poderosos*

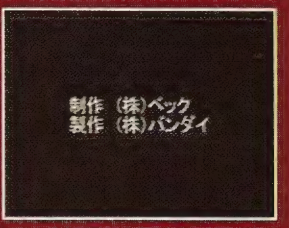
*7 - No último andar, prepare-se para enfrentar Gaia, o chefão final!!! Pegue muitos itens para recuperar HP e MP*

*8 - Chefão: Gaia (1ª forma). Tome cuidado com o contra-ataque dele. Use o Interrupt com um digimon e ataque com os demais monstrinhos*



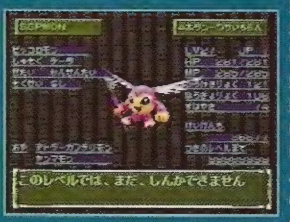
*9 - Chefão: Gaia (2ª forma). De cara, detone a mão direita do chefe para que ele não diminua a força dos golpes de seus digimons. Faça o mesmo com a mão esquerda. Enquanto isso, deixe um de seus monstrinhos usando o Interrupt para diminuir a força dos golpes do corpo de Gaia. Concentre-se para acertá-lo e boa sorte!*






*10/11/12 - Parabéns! Curta o final e aproveite para conseguir os digimons que faltavam para você. Ah! Não deixe também de dar uma espiada na dungeon secreta (Great Hole) que apareceu no meio do primeiro mapa! Lá você vai ganhar uma boa experiência e alguns outros digimons, como o Omegamon. São infinitos andares!*

## Digifusão



Fale com os doutores das bases e escolha a segunda opção para fundir seus digimons. Esse processo é muito importante para a evolução dos monstrinhos, pois todos eles deixam de ganhar experiência quando chegam num limite. Só que, fundindo dois digimons, esse limite será expandido. Por exemplo: treine um Agumon até o level 11 e o evolua para Greymon. Depois treine esse Greymon até o level 13. Você perceberá que ele não ganha mais experiência nem passa para o level 14. Mas, se fundido com outro digimon (deve ser um Champion ou mais forte), ele voltará a ser Agumon (ou outro Rookie, dependendo do monstrinho com o qual você o fundiu) e você poderá treiná-lo novamente. Não esquecendo de evoluí-lo no level 11 para Greymon, seu novo monstrinho só deixará de ganhar experiência no level 15. Resumindo: a cada fusão, seu digimon aumenta dois levels. Você deve realizar esse processo para poder digievoluí-lo para digimons Ultimate e Mega. E o bom é que o monstrinho fundido pode usar os golpes de seus ancestrais e fica cada vez mais poderoso. Para saber quantas vezes você fundiu um certo digimon, olhe o JP no menu de especificações dos monstrinhos com os doutores. Você também pode fundir um digimon sem ele ter chegado ao limite de sua experiência, mas dessa forma ele não progredirá em relação ao level. Apenas aumentará o JP! De qualquer forma, isso não é ruim, pois quanto mais JP, mais o digimon evoluirá. Exemplo: um Greymon, que com 0 a 5 JP evolui para Metal Greymon, pode virar um Master Tyranomon se tiver de 6 a 8 JP. Repare que os dois monstrinhos evoluídos são digimons Ultimate, mas diferentes

**Relação de fusão:**

| | |
|---|---|
| Champion + Champion = Rookie | Mega + Mega = Ultimate |
| Ultimate + Champion = Rookie | Mega + Ultimate = Champion |
| Mega + Champion = Rookie | Ultimate + Ultimate = Champion |

# Dicas

## DRAGON BALL GT: FINAL BOUT

### Personagens bônus
Na tela de apresentação, aperte →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, Start. Isso fará com que os seguintes lutadores apareçam na tela de seleção de personagens, no modo Build: Super Saiyajin Trunks, Super Saiyajin Seinen Trunks, Super Saiyajin Son Gokuh (Z), Super Saiyajin Son Gokuh (GT), Super Saiyajin Chibi Son Gokuh (GT) e Super Saiyajin Vegetto.

### Jogue como Super Saiyajin 4 Son Gokou
Use o código para destravar personagens bônus. Então, na tela de apresentação, aperte △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. ***Obs:*** *na versão japonesa do jogo, aperte △, △, △, △, △, X, X, X, X, X, X, X, X, X, X na tela principal.*

### Esqueleto gráfico de lutadores
Selecione o modo para dois jogadores ou o Training. Então, ao escolher um personagem, segure Select e aperte X para jogar sem texturas ou sombreamento.

### Roupas alternativas
Selecione o modo para dois jogadores ou o Training. Então, ao escolher um personagem, aperte □ + X + ○.

### Teste de som
Na tela de apresentação, aperte L1, L2, R1, R2, Start. Depois de escolher uma canção, aperte Select para ver a letra e outras informações adicionais. ***Obs:*** *na versão japonesa do jogo, aperte L1 + R1 + R2 + L2 na tela de apresentação.*

## DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

### 999% no modo Z Campaign
Quando a tela de Z ranking aparecer no fim de um episódio, segure Select + △ + □ + X. Solte os botões e aperte ↑ ou ↓ para alterar o Z rank. Elevando o Z rank para 999%, você verá um final diferente.

## DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

### Modo Ultimate Battle 27
Na tela de apresentação, depois do movie, aperte ↑, △ ↓, X, ←, L1, →, R1. Se fizer corretamente, você ouvirá um barulho, e uma nova seqüência animada será mostrada, acompanhada de uma tela de apresentação com o texto "Dragon Ball Z Ultimate Battle 27". Esse modo permite que você jogue com os 22 lutadores normais e outros cinco secretos.

## KNOCKOUT KINGS 2001

Digite as senhas a seguir como nomes, no modo Career:

### Invencibilidade
Digite **INVINCIBLE**.

### Dano dobrado
Digite **DOUBLEDAMAGE**.

### Atributos cheios no modo Career
Digite **100%**.

### Modo Sepia Tone
Digite **SEPIA**.

### Modo Preto e Branco
Digite **BAW**.

### Foto do bebê Gerber
Digite **NALU**. Uma foto do bebê Gerber aparecerá perto do indicador do round, no canto inferior direito da tela.

### Lute como Ashy Knucks
Digite **KNUCKS**.

### Lute como Barry Sanders
Digite **SANDERS**.

### Lute como Jason Giambi
Digite **GIAMBI**.

### Lute como Junior Seau
Digite **SEAU**.

### Lute como Owen Nolan
Digite **NOLAN**.

### Lute como Schmacko Throb
Digite **THROB**.

### Lute como Steve Francis
Digite **FRANCIS**.

### Lute como um bebê
Digite **BABY**.

### Lute como um bulldog
Digite **BULLDOG**.

### Lute como um palhaço
Digite **CLOWN**.

### Lute como um ciclope
Digite **EYE**.

### Lute como um gorila
Digite **GORE**.

### Desativar todos os códigos habilitados
Digite **RESETPASS**.

### Golpes tipo "marca registrada"
Aperte △ + ○ para desferir um golpe tipo "marca registrada". Exemplo: aperte △ + ○ com Tua, e ele dará um gancho de esquerda devastador.

As dicas a seguir devem ser executadas durante a luta:

### Morda a orelha do oponente
Segure L1 + R1 para agarrar o oponente e aperte △ + ○ + X + □.

### Cabeçada ilegal
Segure R1 + R2 e aperte △.

### Golpe baixo ilegal
Segure R1 + R2 e aperte X.

### Golpe na bexiga ilegal
Segure R1 + R2 e aperte ○.

### Cotovelada ilegal
Segure R1 + R2 e aperte □.

### Chute ilegal
Aperte △ + ○ + X + □.

## GAUNTLET: DARK LEGACY

### Exibir todas as seqüências de movies
Enquanto o jogo estiver carregando, segure X. Depois que a tela de copyright da Midway aparecer, todos os movies do game começarão a ser exibidos. Aperte X para pular para a próxima seqüência.

Digite as senhas a seguir como nomes:

### Invencibilidade
Digite **INVULN**.

### Super Shot permanente com o Large Crossbow
Digite **SSHOTS**.

### Triple Shot permanente
Digite **MENAGE**.

### Reflect Shot permanente
Digite **REFLEX**.

### Pojo the Chicken permanente
Digite **EGG911**.

### Anti-Death permanente
Digite **IANGEL**.

### Invisibilidade permanente
Digite **000000**.

### Visão raio-x permanente
Digite **PEEKIN**.

### Full Turbo permanente
Digite **PURPLE**.

### Encolher/esticar o inimigo permanentemente
Digite **DELTA1**.

### Sempre ter 9 Potions e Keys
Digite **ALLFUL**.

### Correr rapidamente
Digite **XSPEED**.

### Arremessar rapidamente
Digite **QCKSHT**.

### 10.000 Golds por level
Digite **10000K**.

### Transformar Dwarf num bobo da corte gigante
Digite **ICE600**.

### Dwarf com roupa S&M
Digite **NUD069**.

### Transformar Jeste num boneco de pauzinhos sorridente
Digite **STX222**.

### Transformar Jester num boneco com boné de baseball
Digite **KJH105**.

### Transformar Jester num boneco com cabeça de Mohawk
Digite **PNK666**.

### Transformar Knight num centurião romano
Digite **BAT900**.

**Knight com roupa de ninja**
Digite **TAK118**.

**Transformar Knight num careca com roupas convencionais**
Digite **STG333**.

**Transformar Knight numa garçonete de vestido laranja**
Digite **KAO292**.

**Knight com roupas convencionais (Chris Sutton)**
Digite **CSS222**.

**Knight com roupas convencionais**
Digite **ARV984**.

**Knight com roupas convencionais e um boné de baseball**
Digite **DIB626**.

**Transformar Knight num jogador de futebol americano**
Digite **RIZ721**.

**Knight com quimono preto e duas foices**
Digite **SJB964**.

**Knight com roupa preta e capa**
Digite **DARTHC**.

**Transformar Valkyrie na Morte com uma foice cheia de sangue**
Digite **TWN300**.

**Valkyrie como estudante japonesa**
Digite **AYA555**.

**Valkyrie como torcedora com bastão**
Digite **CEL721**.

**Warrior com roupa de ogro**
Digite **CAS400**.

**Warrior como Orc Boss**
Digite **MTN200**.

**Warrior com cabeça de rato**
Digite **RAT333**.

**Wizard com aparência malévola**
Digite **GARM99**.

**Wizard como um Undead Lich (morto-vivo)**
Digite **GARM00**.

**Wizard como um faraó**
Digite **DES700**.

**Wizard como um alienígena**
Digite **SKY100**.

**Wizard como Sumner**
Digite **SUM224**.

## MARVEL VS CAPCOM

### Menu EX
Selecione Options no menu principal, segure Select e aperte Start. O menu EX habilita as opções Hyper Combo Gauge e Vitality Recovery Speed, além da configuração de controles para jogadores humanos e a CPU.

Depois de executar as seis dicas a seguir, o personagem destravado poderá ser gravado no memory card:

### Jogue como Lilith
Termine o jogo com Morrigan em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↓ no centro inferior da tela.

### Jogue como Roll
Termine o jogo com Mega Man em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, escolha Mega Man e aperte →.

### Jogue como Gold War Machine
Termine o jogo com War Machine em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ no canto direito superior da tela.

### Jogue como Shadow Lady
Termine o jogo com Chun Li em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↓ no canto inferior esquerdo da tela.

### Jogue como Red Venom
Termine o jogo com Venom em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ no canto superior esquerdo da tela.

### Jogue como Orange Hulk
Termine o jogo com Hulk em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ no centro superior da tela.

### Jogue como Onslaught
Termine o jogo com qualquer personagem em qualquer nível de dificudade. Então, na tela de seleção de personagens, deixe Wolverine selecionado e aperte ↓. Depois, durante a briga, pressione Select para lutar com a segunda forma dele – Big Onslaught. Isso possibilita que você aprenda golpes do Big Onslaught.

### Jogue como Mech Zangief
Na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Zangief selecionado. Então segure Select e aperte qualquer botão.

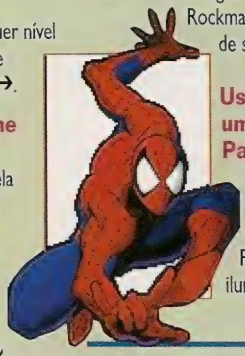
### Execute todos os golpes de Akuma
Na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Ryu selecionado. Então segure Start e aperte qualquer botão. Quando o jogo começar, Ryu será capaz de executar todos os golpes de Akuma (Gouki).

### Execute todos os golpes de Ken
Na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Ryu selecionado. Então segure Select e aperte qualquer botão. Quando o jogo começar, Ryu poderá executar todos os golpes de Ken.

### Alterar o personagem que inicia a briga
Selecione seus personagens e segure L1 até que a luta comece para trocar o segundo lutador pelo primeiro que você escolheu.

### Use Shadow como um Special Tag Partner
Termine o jogo com Chun Li ou Shadow Lady. Então, na tela de seleção de Special Partner, deixe Iceman iluminado e aperte ↓.

### Magnetic Shockwave do Rockman
Termine o jogo com Rockman. Então, na tela de seleção de personagens, deixe Rockman iluminado, segure Select e aperte qualquer botão. Pressione ↓, ↓, ←, ← e duas vezes o botão de soco durante uma luta para executar o Magnetic Shockwave de Rockman. Isso irá tirar um level de sua barra de especial.



### Use Sentinel como um Special Tag Partner
Termine o jogo com Onslaught. Então, na tela de seleção de Special Partner, deixe Colossus iluminado e aperte ↓.

## COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

### Fase especial
Chegue até Scenario A Paris, France, na dificuldade Rookie, Normal ou Expert. ***Obs:*** *a munição é infinita no level especial.*

### Finais alternativos
Suas ações ao longo do jogo afetam o final (ou a rota). Há um total de sete desfechos possíveis, sendo um o "grand finale". O melhor final que você pode obter é Scenario A Paris, France.

### Scenario A
No Car 2, desarme as três bombas usando os Microfilm Picture Files. Depois disso, volte ao início de Car 2 e suba a escada. Siga pela porta, via ponte, e mate o guarda. Você deverá chegar a uma outra escada – esse é o Car 1. Use a Save Box no início do Car 1. Você então pegará um Assault Rifle, um Grenade Laucher Add-on e a Grenade Ammo. Lembre-se de liberar espaço para pegar esses itens: livre-se das armas, mas permaneça com a Cigarette Case, os Life Kits e o Disc. Subindo as escadas, um painel de controle aparecerá. Leia o memo no painel, vá para o lado esquerdo dele e ligue o interruptor para liberar o Car 1. Isso tudo precisa ser feito para você chegar ao Scenario A. Combine seu rifle com o Grenade Add-on para fazer um Grenade Launcher e saia. Há uma bomba em frente ao carro: memorize o poema da Cigarette Case e desarme a bomba. Mason aparecerá num helicóptero. Utilize o Grenade Launcher para estourá-lo.

## INCREDIBLE CRISIS

### Modo Cabeção
Enquanto jogar uma partida, aperte ↑ ou ↓ no segundo controle.

### Modo Achatado
Enquanto jogar uma partida, aperte ← ou → no segundo controle.

### Efeitos sonoros engraçados
Enquanto estiver jogando, aperte X (assobio), △ (buzina), □ (Booing) ou ○ (tambor) no segundo controle.

## DICA DO LEITOR

**Eduardo Santos mandou uma superdica do game Colin Mc Rae Rally e, por isso, vai levar pra casa um Gameshark CDX**

### COLIN MC RAE RALLY
**Fazer o carro ficar distorcido**

**No modo Time Trial, escolha o Special Stage de Córsega. No lugar de seu nome, escreva Nightrider para correr à noite. Na largada, entre num pedaço da estrada que fica ao lado da linha inicial, à esquerda. Siga até o fim e retorne. Uma luz forte vai surgir, fazendo seu carro flutuar um pouco. Você retornará ao ponto de largada e seu carro ficará distorcido como uma gelatina.**

*Eduardo Santos*
*Vacaria, RS*

### FINAL FANTASY VIII
**Cura fácil**

**Em Timber, vá para a estação de trem, visite Owl's Tears (uma casinha ao lado da ponte) e fale com o velho. Diga que você gosta de bebidas, examine a torneira à esquerda e cure seu grupo. Não pegue o dinheiro que está no armário, senão você não poderá mais se curar lá!**

*Adriana da Silva*
*Guarulhos, SP*

**MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UMA PISTOLA 765 FOSTON PARA PSX**

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará uma pistola 765 Foston. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para **psm@novacultural.com.br**

## METAL SLUG X

### Seleção de level
Termine o Arcade Mission para abrir a seleção de levels nesse e em outros modos de Mission.

### Modo Chat
Selecione Combat School e, enquanto o jogo carrega, aperte rapidamente □ até que o menu apareça. O instrutor perguntará se você quer conversar com ele.

### Patentes da Combat School

| Patente | Pontos |
|---|---|
| Super Devil | 1000+ |
| General of Army | 990+ |
| Lieutenant General | 890+ |
| Major General | 780+ |
| Brigadier General | 700+ |
| Colonel | 650+ |
| Lieutenant Colonel | 600+ |
| Major | 575+ |
| Captain | 560+ |
| 1st Lieutenant | 550+ |
| 2nd Lieutenant | 500+ |
| Chief Warrant Officer | 475+ |
| Warrant Officer | 450+ |
| Sergeant Major | 425+ |
| Master Sergeant | 400+ |
| Sergeant 1st Class | 350+ |
| Staff Sergeant | 300+ |
| Sergeant | 250+ |
| Corporal | 200+ |
| Private 1st Class | 150+ |
| Private | 100+ |

## TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

### Seleção de level
No menu Stamper, deixe selecionada a opção New Game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + Select.

### Sons escondidos
Selecione a opção Sound Test e ouça os três primeiros sons de apresentação. Então Tiny irá entoar músicas diferentes depois das instruções e dos relatórios normais.

### Códigos Cheat
No menu Stamper, deixe Options selecionado, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X para exibir a tela de entrada de códigos Cheat. Então digite uma das senhas a seguir para conseguir o respectivo efeito:

**Invencibilidade**
Digite **TANKODOOM**.

**Megashoot**
Digite **WEAKROBOT**.

**Pequeno Tiny**
Digite **TINYTINY**.

**Gravidade baixa**
Digite **FEATHER**.

**Ver o vídeo de apresentação Dead River Canyon**
Digite **FMVAAA**.

**Ver o vídeo de apresentação Mortar-Villa Airfield**
Digite **FMVBBB**.

**Ver o vídeo de apresentação Desert Robo-Train**
Digite **FMVEEE**.

**Ver o vídeo de apresentação The Nanometal Mountain**
Digite **FMVGGG**.

**Ver o vídeo de apresentação Atmospheric Reduction Center**
Digite **FMVIII**.

**Ver o vídeo de apresentação Magneto Synchrotron Transporter**
Digite **FMVJJJ**.

**Ver o vídeo de apresentação Mount Mutank**
Digite **FMVMMM**.

**Ver o vídeo de apresentação The Rail Gun Launcher**
Digite **FMVNNN**.

**Ver o vídeo de apresentação The Maze**
Digite **FMVPPP**.

**Ver o vídeo AndNow**
Digite **FMVSSS**.

**Ver o vídeo Appaloosa Interactive**
Digite **FMVTTT**.

**Ver o vídeo de Game Over**
Digite **FMVUUU**.

**Ver o vídeo final**
Digite **FMVVVV**.

**Ver o vídeo Tiny Tank Music Video**
Digite **FMVWWW**.

**Desabilitar todos os códigos**
Digite **AAAAAAAAA**.

## SILPHEED: THE LOST PLANET

### Todas as armas
Digite **GLOIRE** para começar no Stage 1 com todas as nove armas disponíveis. Na versão japonesa, escreva **XACALITE**.

## RUMBLE RACING

Os códigos a seguir para destravar veículos ou trapaças devem ser digitados como senhas quando a opção Load/Save Screen de Options estiver ligada. Se um código não funcionar, troque o número 1 pela letra l ou B por 8 (e vice-versa):

**Buckshot Car**
Digite **UBTCKSTOH**.

**Gamecus Car**
Digite **BSUIGASUM**.

**High Roller Car**
Digite **HGIROLREL**.

**Interceptor Car**
Digite **CDAAPTN1A**.

**Redneck Rocket Car**
Digite **KCEROCTEC**.

**Revolution Car**
Digite **PTOATRTO1**.

**Road Trip Car**
Digite **ABOGOBOGA**.

**Sporticus Car**
Digite **OPSRTISUC**.

**Stinger Car**
Digite **AMHBRAAMH**.

**Thor Car**
Digite **THTORHROT**.

**Van Itty Car**
Digite **VTYANIYTT**.

**Vortex Car**
Digite **1AREXT1AR**.

**XXS Tomcat Car**
Digite **NALDSHHSD**.

**Pro Cup 2, pista Falls Down e Cataclysm Car**
Digite **P1PROC1PU**.

**Pro Cup 3, pista The Gauntlet e Escargot Car**
Digite **Q2PROC2YT**.

**Série Elite Cup, pista Surf and Turf, carros da Elite Class e o Road Kill**
Digite **AEPPROPUC**.

**Elite Cup 2, pista Coal Cuts e Jolly Roger Car**
Digite **ILETEC1MB**.

**Elite Cup 3, pista Wild Kingdom e Malice Car**
Digite **ILCTEC2VB**.

**Elite Cup 4, pista Over Easy e Direwolf Car**
Digite **ILQTEC3PU**.

**EA Elite Cup, pista Outer Limits e Blue Devil Car**
Digite **LEAITEPUC**.

**Vídeo Grand Champion e EA Stunt Cup**
Digite **YEAMPLOWW**.

**Pista Circus Minimus**
Digite **ZEAGTLUKE**.

**Senhas do modo Championship**
Digite um dos seguintes códigos para começar o jogo no modo Championship com vários carros destravados:
**KOZIEC1PU, KZOIEC2P1, OORKIEPUC**.

## KILLER LOOP

### Todas as pistas
Segure Start no menu principal e então aperte ↑, ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →.

### Destravar Tripods
Para abrir um dos Tripods abaixo, entre no menu principal e segure o botão Start enquanto você executa a respectiva seqüência de movimentos no direcional:
Pulse Class 3: ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, →;
Pulse Class 4: ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←;
H&K Class 2: ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←;
H&K Class 4: ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →;
Sinus Class 2: ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →.

## THE BOMBING ISLANDS

### Seleção de level
Digite **[Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds]** para abrir todos os levels do game.

## DANCE DANCE REVOLUTION (VERSÃO AMERICANA)

### Personagens bônus
Na tela de seleção de personagens, aperte ↑ ou ↓.

### Modo Special
Na tela de seleção de músicas, aperte Start + Select até uma pequena caixa aparecer. Assim você poderá escolher Stealth Arrows, Small Arrows, Mirror Mode, personagens pequenos etc.

### Modos Double, Unison, Solo e Versus
Na tela principal, aperte ○ para selecionar Game Mode. Assim uma caixa com essas opções aparecerá.

## CONTRA: LEGACY OF WAR

Execute as dicas a seguir na tela de apresentação:

**Bamboo Tron Tank**
Aperte R2, R1, →, ←, L1, L2.

**Bamboo Gyruss**
Aperte L2, L1, ←, →, R1, R2.

**Continues infinitos**
Aperte L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

**Seleção de level**
Aperte L2, R1, L1, R2, ←, →, ○, □, R2, L2. Um menu com a lista de todos os estágios aparecerá.

**Seleção de arma**
Aperte L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Enquanto estiver jogando, pressione □ + △ para mudar de arma.

### Vidas extras
Aperte L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Enquanto estiver jogando, pressione ○ + △ para ganhar nove vidas.

### Teste de som
Aperte R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←. Então aperte ↑ ou ↓ para trocar de som e Start para ouvir a trilha ou o barulho selecionado.

### Exibir seqüência de movies
Aperte L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →. Então aperte ↑ ou ↓ para mudar a seqüência de movies e Start para ver o vídeo selecionado.

## DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX

### Modo Step Step Revolution (SSR)
Na tela principal, aperte rapidamente ←, ←, ←, →, →, →, ←, →. Outra forma de fazer isso é apertar Select nas telas de apresentação ou de seleção de modo, depois de destravar o Step Step Revolution numa partida normal.

### Modo Remix
Abra o modo SSR e aperte ←, ←, →, → na tela de apresentação. Outro jeito de fazer isso é apertar Select, Select nas telas de apresentação ou de seleção de modo, depois de abrir o Remix numa partida normal.

### Música extra
Jogue no modo Diet diversas vezes e saia. Novas informações aparecerão. Repita isso para abrir ainda mais músicas, que poderão ser executadas nos modos Nonstop e Remix.

## DANCE DANCE REVOLUTION 4RD MIX

### Canção Synchronized Love
Complete cinco canções.

### Modo Challenge
Complete dez canções.

## DUNE 2000

### Grana extra
***Obs:*** *você precisará de um controle Dual Analog para executar essa dica.* Vá para a barra lateral e aperte X ao selecionar X, □, △, ○, □, X em menos de quatro segundos. Então aperte o controle analógico da direita para obter $10.000.

### Invencibilidade
Durante a partida, aperte ←, ←, ↓, R1, R2.

### Mapa total
Vá para a barra lateral e aperte X ao selecionar □, ○, X, △, △, □ em menos de quatro segundos.

## SIMPSONS WRESTLING

### Modo Cheat
Na tela de Press Start, aperte ○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para abrir a opção Bonus Match Up no menu principal. Se fizer corretamente, as palavras Bonus Match Up aparecerão no topo da tela. Essa opção possibilita que você jogue com qualquer personagem e selecione a arena que quiser. Outra forma de fazer isso é completar os circuitos New Challenger, Defender e Champion.

Depois de derrotar os adversários abaixo, grave a partida para posteriormente poder selecioná-los:

### Lute como Bumblebee Man
Jogue no Challenger Circuit e derrote Bumblebee Man.

### Lute como Moe
Jogue no Defender Circuit e derrote Moe.

### Lute como Professor Frink
Jogue no Champion Circuit e ganhe de Professor Frink.

### Lute como Ned Flanders
Jogue no Champion Circuit e ganhe de Ned Flanders.

## DUKES OF HAZARD

### Power-ups extras
Pegue um power-up, saia do lugar e volte. O power-up voltará à tela e poderá ser pego de novo. ***Obs:*** *o número máximo de nitros que você pode carregar é cinco.*

### Despiste a polícia
Ao ser perseguido, você poderá se livrar da polícia ao acertá-la na traseira quando ela tentar lhe dar uma fechada.

### Jogue qualquer Episode/Scene
Complete o jogo e grave-o num memory card. Então carregue o save game da tela Options/Memory Card para selecionar qualquer episódio e cena. Depois escolha Quit to the Main Menu e grave o jogo de novo na tela Options/Memory Card.

## DANCE SUMMIT 2001: BUST A MOVE

### Destravar Galaxy 4 Team e Disco 21
Termine o modo Team.

### Destravar Discos Estrus Team e o level Muscle Stadium
Termine o modo Team duas vezes.

### Destravar Jumbo Max Team e o level 79 Street
Termine o modo Team três vezes.

### Destravar Far East Commanders Team e o level Iga Base
Termine o modo Team quatro vezes.

### Opção de seleção de som
Termine o modo Team quatro vezes para destravar a opção Sound Select. Isso permitirá que você faça uma seleção de versões normais e remixadas de uma canção. Depois complete o modo Team cinco vezes, deixe Remix selecionado, segure L1 + R1 e aperte ○ para conseguir ainda mais mixagens.

## DYNAMITE BOXING

### Modo Trainer
Quando Push Start aparecer na tela de apresentação, aperte ↓, X, ←, →, ←, X, ↓. Se fizer corretamente, você deverá ouvir o som de uma multidão. Então selecione Main Event e escolha a opção New Boxer. Selecione o modo Trainer para poder controlar o boxeador da perspectiva do treinador.

## STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

### Corra como um AAT Battle Tank
No menu principal, aperte ○, △, □, ○, △, □.

### Corra como Boba Fett
No menu principal, aperte □, ○, △, ○, □.

### Galaxy Circuit
Chegue entre os três primeiros colocados em todas as pistas.

### Modo Mirror
Termine o Galaxy Circuit com uma Gold Medal (com qualquer personagem) para destravar a opção que permite correr nas pistas invertidas.

### Corra como Darth Vader
Termine o Galaxy Circuit com uma Gold Medal com Anakin Skywalker.

## THREADS OF FATE

### Upgrades mais baratos
Dê a Hobbs um Rare Winw das Underground Ruins, e ele lhe dará um desconto nos upgrades.

## HEART OF DARKNESS

### Modo Cheat
Segure L1 + L2 + R1 + R2 no controle dois e ligue o PlayStation. Continue segurando os botões até que o menu principal mude para a tela de Options. Entre em Load Game na tela Treehousee, selecione qualquer level ou Show Cinematics para ver uma seqüência de movie.

## KLONOA 2

### Briga com chefões
Termine os levels Fairground para abrir uma nova área que permitirá que você brigue com chefões derrotados anteriormente.

### Jogue como Mometsuto
Termine o jogo para ter acesso a ele.

### Galeria de imagens
Complete os levels Fairground para abrir a opção Picture Gallery.

## AQUA AQUA

### Modos Story Puzzle e VS Puzzle
Complete todas as lições no modo Training para destravar esses modos.

### Mesozoic Era
Complete a Paleozoic Era para destravar a Mesozoic Era no modo Story Puzzle.

### Cenozoic Era
Complete a Mesozoic Era para destravar a Cenozoic Era no modo Story Puzzle.

### Ancient Civilization
Complete a Cenozoic Era para destravar a Ancient Civilization no modo Story Puzzle.

### Hidden Future
Conquiste um rank Master em todos os quatro levels para destravar Hidden Future no modo Story Puzzle.

## WILD WILD RACING

### Modo Cheat
Na tela de Options, segure □ e aperte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, ○. Se fizer corretamente, uma nova janela chamada Secret aparecerá no rodapé da tela. Entre no modo Single Player e digite **NORTHEND**. Isso destravará todos os cursos e carros, incluindo a van Ice Cream e o Cow Catcher (UFO).

### Motor melhor
Termine o modo Time Attack para destravar um motor melhor.

### Arranque rápido
Quando o "1" aparecer na contagem regressiva do início da corrida, aperte X para acelerar.

## SPEC OPS: RANGER ELITE

### Invencibilidade
Digite **ROCKSTAR** como nome. Pause o jogo e habilite a opção Invulnerability.

## C: THE CONTRA ADVENTURE

Execute as dicas a seguir na tela de apresentação. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

**Seleção de level**
Aperte ←, ↑, →, □, □, △, △, ↓.

**Vidas infinitas**
Aperte ↑, →, □, △, →, ←, □, △.

**Super Bombs infinitas**
Aperte □, □, →, ↓, ↓, ←, □, △.

**Metralhadora**
Aperte →, →, □, △, →, ←, ↓, ↓.

**Exibir seqüências de movies**
Aperte △, △, ↓, □, ↑, ↑, ←, △.

## RAZOR FREESTYLE SCOOTER

**Habilitar tudo**
Pause o jogo e digite →, ↓, →, ←, →, ↑, →, →. Um som vai confirmar a dica. Saia da partida e escolha de novo seu personagem.

## GUNDAM BATTLE ASSAULT

**Jogue como Zaku II**
Comece o jogo e, quando a frase "Gundam Battle Assault" for falada, digite ←, ↑, →, ↓, □, △, ○. Você vai escutar um som confirmando a dica. ***Obs:*** *Zaku II vai ficar disponível apenas no modo Versus.*

## KING OF FIGHTERS 95

**Jogue com três personagens iguais**
Na tela de seleção de personagens, segure Start e digite ↑ + ○, ↓ + △, ← + X, → + □. Você vai escutar um som de confirmação.

**Rugal e Saisu**
Na tela de seleção de personagens, escolha Yes na opção Team Edit. Segure Start e aperte ↑ + ○, → + □, ← + X, ↓ + △. Um som vai confirmar a dica, e Rugal e Saisu aparecerão na tela de seleção.

**Menu Win Demo**
Na tela principal do jogo, entre em Options e depois no menu Configuration. Segure L1 + L2 + R1 + R2. Se fizer corretamente, você deverá ouvir um som. Então o menu Win Demo estará disponível.

**Reset rápido**
Para dar um reset rápido no jogo, sem precisar ver o logo do PlayStation entrando de novo, aperte e segure ○ + □ + X + △ + Select.

## KING OF FIGHTERS 96

**Jogue com os chefes**
Na tela de seleção de personagens, segure Start e aperte ↑ + ○, → + □, ← + X, ↓ + △. Um som vai confirmar a dica.

## KING OF FIGHTERS 97

**Personagens extras**
Na tela de seleção de personagens, aperte L1 + R1 repetidamente até Orochi Iori, Orochi Leona, Orochi Chris, Orochi Yashiro e Orochi Shermie aparecerem ao lado de Shingo.

**Jogue como Orochi**
Entre no modo Versus e use o código para habilitar personagens extras. Depois aperte L2 + R2 até Orochi aparecer. ***Obs:*** *ele só pode ser usado no modo Versus.*

**Jogue como Kyo 94**
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor em Kyo e aperte Start + ○.

## KING OF FIGHTERS 98

**Personagens bônus**
Na tela de seleção de personagens, escolha um dos lutadores abaixo para obter diferentes versões deles:
Rugal - Evil Rugal;
Kyo - Kyo 95;
Terry - Terry Real Bout 2;
Andy - Andy Real Bout 2;
Joe - Joe 94;
Ryo - Ryo 94;
Robert - Robert 94;
Yuri - Yuri 94;
Yashiro - Orochi Yashiro;
Shermie - Orochi Shermie;
Chris - Orochi Cris;
Mai - Mai Real Bout 2;
Billy - Billy Real Bout 2.

## O.D.T.

**Jogue como Sophia**
No menu principal, digite L1, L2, R2, R1.

**Jogue como Karma**
No menu principal, digite R1, R2, L2, L1.

**Completar 100% do jogo**
Jogue no nível Hard e termine o jogo.

Para executar as dicas a seguir, pause o jogo e então digite a seqüência:
**Cinqüenta vidas:** △, ↑, ○, →, Select e □;
**Recuperar energia:** ←, →, ←, → e □;
**Recuperar munição:** ←, →, ↑, ↓, ○ e □;
**Recuperar mana:** ←, →, ←, → e ○;
**Recuperar experiência:** ○, □, L1, L2, R1 e Select;
**Aumentar o nível de Spell:** ↓, △, Select, L1, R1 e Select;
**Aumentar o nível da arma:** R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑ e ↓;
**Aumentar suas habilidades:** □, ○, △, Select e ←;
**Retirar a energia do inimigo:** △, □, ○, △ e ○.

## KING OF FIGHTERS: KYO

**Todos os personagens**
Complete o Asia Chapter com Kyo no level 10. Então ilumine Chris na tela de seleção de personagens e aperte L1 + L2 + R1 + R2. Assim todos os personagens, incluindo Orochi, ficarão disponíveis.

## LEGEND OF LEGAIA

**Pegando as magias Meta, Ozma, Terra e Juggernault**
Para pegar as magias das Ra-Seru, vá até a árvore Genesis de cada um dos personagens. Para isso, você tem de derrotar Songi no Seru-kai. Segue a lista de onde os personagens devem ir:
• **Vahn:** Sol Tower's Basement Genesis Tree;
• **Noa:** Mt. Rikumoa;
• **Gala:** East Voz Forest;
• Para pegar a magia Juggernault, vá para Van Saryu, pegue a Evil Seru Key e use-a para entrar na parte de baixo de Ratayu (no mesmo lugar onde você achou Van Saryu). No final do corredor existe um baú que contém o Evil Talisman: equipe-o para obter a magia.

**Aumentar os status**
Existe um oponente escondido na árvore que fica a sudoeste de Rim Elm: é uma Queen Bee. Derrote esse inimigo para obter Honey e use-o para aumentar quatro pontos em todos os status.

**Platinum Card**
Depois de salvar o Drake Castle e falar com o rei, vá para a sala superior esquerda em relação ao trono e vasculhe a parede para achar o Platinum Card. Com ele você poderá comprar itens especiais em certas Shops.

**Point Card**
Depois de salvar Rim-Elm, cheque a gaveta da loja de itens acima das escadas. O cartão lhe dará 5% de desconto e poderá ser usado como arma.

**Código do Research Center**
O código de Dr. Usha é X, X, △, ○, □.

**Tackle Box**
Quando a Mist recobrir Vidna (cidade com moinhos de vento), vá até a praia e pegue a Tackle Box com dois jovens.

## THE LAST BLADE

**Jogue com os chefes**
No menu de seleção de personagens, aperte L1 + L2 + R1 + R2.

**Personagens bônus**
Acabe o jogo e use o código para jogar com os chefes. Kojiroh, Tanuki Akari e Deku Shigen estarão à sua disposição.

## MULAN

**Pular de fase**
No menu principal, aperte L1, L1, L2, R1, R2, R2, □. Depois pressione X durante o jogo para pular de fase.

## DIABLO

**Dinheiro infinito**
Comece o jogo no modo Multiplayer e dê todo o ouro para um dos personagens. Salve o game apenas para o personagem que está com o tesouro. Comece de novo o jogo, e o personagem que ficou sem nada vai voltar com uma determinada quantidade de ouro. Repita quantas vezes quiser. ***Obs:*** *esse truque também pode ser usado para obtenção de elixir.*

## CLOCK TOWER 2

Os códigos a seguir deverão ser digitados na tela inicial do jogo:

**Power Spell infinito**
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e comece o jogo.

**Uniforme de colégio**
Segure L1 + R2 + Select + △ e comece o jogo.

**Teste de som**
Aperte ←, ○, ↓, △, →, □, ↑, X, L1, R2, L2, R1 + Start. O teste de som vai aparecer dentro do menu Option.

# Resident Evil Code: Veronica Complete Edition e Pokémon Stadium 2 DETONADOS!

**Vire Deus e concorra a 15 jogos Black & White!**

**Já nas Bancas**

## DEVIL DICE

(versão 3.3)

**Fotos no menu Options**

| | |
|---|---|
| Foto 1 | 80130CDC 0001 |
| Foto 2 | 80130CE0 0001 |
| Foto 3 | 80130CE4 0001 |
| Foto 4 | 80130CE8 0001 |
| Foto 5 | 80130CEC 0001 |
| Foto 6 | 80130CF0 0001 |
| Foto 7 | 80130CF4 0001 |
| Foto 8 | 80130CF8 0001 |
| Foto 9 | 80130CFC 0001 |
| Foto 10 | 80130D00 0001 |
| Foto 11 | 80130D04 0001 |
| Foto 12 | 80130D08 0001 |
| Foto 13 | 80130D0C 0001 |
| Foto 14 | 80130D10 0001 |
| Foto 15 | 80130D14 0001 |

**Pontuação excelente no modo Puzzle**

| | |
|---|---|
| Estágio 1 | 8017DFA0 FFFF |
| | 8017DFA2 FFFF |
| Estágio 2 | 8017DFA4 FFFF |
| | 8017DFA6 FFFF |
| Estágio 3 | 8017DFA8 FFFF |
| | 8017DFAA FFFF |
| Estágio 4 | 8017DFAC FFFF |
| | 8017DFAE FFFF |
| Estágio 5 | 8017E000 FFFF |
| | 8017E002 FFFF |
| Estágio 6 | 8017E004 FFFF |
| | 8017E006 FFFF |
| Estágio 7 | 8017E008 FFFF |
| | 8017E00A FFFF |
| Estágio 8 | 8017E00C FFFF |
| | 8017E00E FFFF |
| Estágio 9 | 8017DFC0 FFFF |
| | 8017DFC2 FFFF |
| Estágio 10 | 8017DFC4 FFFF |
| | 8017DFC6 FFFF |
| Estágio 11 | 8017DFC8 FFFF |
| | 8017DFCA FFFF |
| Estágio 12 | 8017DFCC FFFF |
| | 8017DFCE FFFF |
| Estágio 13 | 8017DFD0 FFFF |
| | 8017DFD2 FFFF |
| Estágio 14 | 8017DFD4 FFFF |
| | 8017DFD6 FFFF |
| Estágio 15 | 8017DFD8 FFFF |
| | 8017DFDA FFFF |
| Estágio 16 | 8017DFDC FFFF |
| | 8017DFDE FFFF |
| Estágio 17 | 8017DFE0 FFFF |
| | 8017DFE2 FFFF |
| Estágio 18 | 8017DFE4 FFFF |
| | 8017DFE6 FFFF |
| Estágio 19 | 8017DFE8 FFFF |
| | 8017DFEA FFFF |
| Estágio 20 | 8017DFEC FFFF |
| | 8017DFEE FFFF |
| Estágio 21 | 8017DFF0 FFFF |
| | 8017DFF2 FFFF |
| Estágio 22 | 8017DFF4 FFFF |
| | 8017DFF6 FFFF |
| Estágio 23 | 8017DFF8 FFFF |
| | 8017DFFA FFFF |
| Estágio 24 | 8017DFFC FFFF |
| | 8017DFFE FFFF |
| Estágio 25 | 8017E000 FFFF |
| | 8017E002 FFFF |
| Estágio 26 | 8017E004 FFFF |
| | 8017E006 FFFF |
| Estágio 27 | 8017E008 FFFF |
| | 8017E00A FFFF |
| Estágio 28 | 8017E00C FFFF |
| | 8017E00E FFFF |
| Estágio 29 | 8017E010 FFFF |
| | 8017E012 FFFF |
| Estágio 30 | 8017E014 FFFF |
| | 8017E016 FFFF |
| Estágio 31 | 8017E018 FFFF |
| | 8017E01A FFFF |
| Estágio 32 | 8017E01C FFFF |
| | 8017E01E FFFF |
| Estágio 33 | 8017E020 FFFF |
| | 8017E022 FFFF |
| Estágio 34 | 8017E024 FFF |
| | 8017E026 FFFF |
| Estágio 35 | 8017E028 FFFF |
| | 8017E02A FFFF |
| Estágio 36 | 8017E02C FFFF |
| | 8017E02E FFFF |
| Estágio 37 | 8017E030 FFFF |
| | 8017E032 FFFF |
| Estágio 38 | 8017E034 FFFF |
| | 8017E036 FFFF |
| Estágio 39 | 8017E038 FFFF |
| | 8017E03A FFFF |
| Estágio 40 | 8017E03C FFFF |
| | 8017E03E FFFF |
| Estágio 41 | 8017E040 FFFF |
| | 8017E042 FFFF |
| Estágio 42 | 8017E044 FFFF |
| | 8017E046 FFFF |
| Estágio 43 | 8017E048 FFFF |
| | 8017E04A FFFF |
| Estágio 44 | 8017E04C FFFF |
| | 8017E04E FFFF |
| Estágio 45 | 8017E050 FFFF |
| | 8017E052 FFFF |
| Estágio 46 | 8017E054 FFFF |
| | 8017E056 FFFF |
| Estágio 47 | 8017E058 FFFF |
| | 8017E05A FFFF |
| Estágio 48 | 8017E05C FFFF |
| | 8017E05E FFFF |
| Estágio 49 | 8017E060 FFFF |
| | 8017E062 FFFF |
| Estágio 50 | 8017E064 FFFF |
| | 8017E066 FFFF |
| Estágio 51 | 8017E068 FFFF |
| | 8017E06A FFFF |
| Estágio 52 | 8017E06C FFFF |
| | 8017E06E FFFF |
| Estágio 53 | 8017E070 FFFF |
| | 8017E072 FFFF |
| Estágio 54 | 8017E074 FFFF |
| | 8017E076 FFFF |
| Estágio 55 | 8017E078 FFFF |
| | 8017E07A FFFF |
| Estágio 56 | 8017E07C FFFF |
| | 8017E07E FFFF |
| Estágio 57 | 8017E080 FFFF |
| | 8017E082 FFFF |
| Estágio 58 | 8017E084 FFFF |
| | 8017E086 FFFF |
| Estágio 59 | 8017E088 FFFF |
| | 8017E08A FFFF |
| Estágio 60 | 8017E08C FFFF |
| | 8017E08E FFFF |
| Estágio 61 | 8017E090 FFFF |
| | 8017E092 FFFF |
| Estágio 62 | 8017E094 FFFF |
| | 8017E096 FFFF |
| Estágio 63 | 8017E098 FFFF |
| | 8017E09A FFFF |
| Estágio 64 | 8017E09C FFFF |
| | 8017E09E FFFF |
| Estágio 65 | 8017E0A0 FFFF |
| | 8017E0A2 FFFF |
| Estágio 66 | 8017E0A4 FFFF |
| | 8017E0A6 FFFF |
| Estágio 67 | 8017E0A8 FFFF |
| | 8017E0AA FFFF |
| Estágio 68 | 8017E0AC FFFF |
| | 8017E0AE FFFF |
| Estágio 69 | 8017E0B0 FFFF |
| | 8017E0B2 FFFF |
| Estágio 70 | 8017E0B4 FFFF |
| | 8017E0B6 FFFF |
| Estágio 71 | 8017E0B8 FFFF |
| | 8017E0BA FFFF |
| Estágio 72 | 8017E0BC FFFF |
| | 8017E0BE FFFF |
| Estágio 73 | 8017E0C0 FFFF |
| | 8017E0C2 FFFF |
| Estágio 74 | 8017E0C4 FFFF |
| | 8017E0C6 FFFF |
| Estágio 75 | 8017E0C8 FFFF |
| | 8017E0CA FFFF |
| Estágio 76 | 8017E0CC FFFF |
| | 8017E0CE FFFF |
| Estágio 77 | 8017E0D0 FFFF |
| | 8017E0D2 FFFF |
| Estágio 78 | 8017E0D4 FFFF |
| | 8017E0D6 FFFF |
| Estágio 79 | 8017E0D8 FFFF |
| | 8017E0DA FFFF |
| Estágio 80 | 8017E0DC FFFF |
| | 8017E0DE FFFF |
| Estágio 81 | 8017E0E0 FFFF |
| | 8017E0E2 FFFF |
| Estágio 82 | 8017E0E4 FFFF |
| | 8017E0E6 FFFF |
| Estágio 83 | 8017E0E8 FFFF |
| | 8017E0EA FFFF |
| Estágio 84 | 8017E0EC FFFF |
| | 8017E0EE FFFF |
| Estágio 85 | 8017E0F0 FFFF |
| | 8017E0F2 FFFF |
| Estágio 86 | 8017E0F4 FFFF |
| | 8017E0F6 FFFF |
| Estágio 87 | 8017E0F8 FFFF |
| | 8017E0FA FFFF |
| Estágio 88 | 8017E0FC FFFF |
| | 8017E0FE FFFF |
| Estágio 89 | 8017E100 FFFF |
| | 8017E102 FFFF |
| Estágio 90 | 8017E104 FFFF |
| | 8017E106 FFFF |
| Estágio 91 | 8017E108 FFFF |
| | 8017E10A FFFF |
| Estágio 92 | 8017E10C FFFF |
| | 8017E10E FFFF |
| Estágio 93 | 8017E110 FFFF |
| | 8017E112 FFFF |
| Estágio 94 | 8017E114 FFFF |
| | 8017E116 FFFF |
| Estágio 95 | 8017E118 FFFF |
| | 8017E11A FFFF |
| Estágio 96 | 8017E11C FFFF |
| | 8017E11E FFFF |
| Estágio 97 | 8017E120 FFFF |
| | 8017E122 FFFF |
| Estágio 98 | 8017E124 FFFF |
| | 8017E126 FFFF |
| Estágio 99 | 8017E128 FFFF |
| | 8017E12A FFFF |
| Estágio 100 | 8017E12C FFFF |
| | 8017E12E FFFF |

| | |
|---|---|
| Passos ilimitados no modo Puzzle | 800E81B2 2400 |

**Modo Trial**

| | |
|---|---|
| P1 Pontuação máxima | 8017E504 FFFF |

**Modo War**

| | |
|---|---|
| P1 Energia infinita | 8017E500 0063 |
| P2 Energia infinita | 801806FC 0063 |
| P3 Energia infinita | 801828F8 0063 |
| P4 Energia infinita | 80184AF4 0063 |
| P5 Energia infinita | 80186CF0 0063 |
| P1 Pouca energia | 8017E500 0001 |
| P2 Pouca energia | 801806FC 0001 |
| P3 Pouca energia | 801828F8 0001 |
| P4 Pouca energia | 80184AF4 0001 |
| P5 Pouca energia | 80186CF0 0001 |

## CHRONO TRIGGER

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Dinheiro no máximo | 80027D96 967F |
| | 80027D98 0098 |

**Códigos para o personagem principal (Chrono)**

| | |
|---|---|
| HP | 30020603 00E7 |
| | 80020604 E703 |
| | 30020606 0003 |
| MP | 30020607 0063 |
| | 30020609 0063 |
| Uma luta para ganhar 65.535 de Exp | D002928E 0000 |
| | 8002928C FFFF |
| Uma luta para ganhar dinheiro máximo (apenas coleta) | E002928E 00000002 |
| | 300292A5 00FF |
| | 300292A6 00FF |
| Uma luta para pontos no máximo | D002928E 0000 |
| | 800292DB 00FF |
| Modificador de músicas | 80076680 00?? |
| | 8007E6B8 00?? |
| | 8007E774 00?? |

Dígitos do modificador de músicas:

| |
|---|
| 01 - Sea of Eden |
| 02 - Batlle Music |
| 03 - Sneaking Into Viper Manor |
| 04 - Arni Village |
| 05 - Termina |
| 06 - Korcha Theme |
| 07 - Memories |
| 08 - Strange Never Before Hear Music in Game |
| 09 - A Good Night Sleep |

| | |
|---|---|
| 0A - World Map Music "Home World" | |
| 0B - Lizard Rock | |
| 0C - Crono Cross Theme Song "Opening Game Theme" | |
| 0D - Dead Sea "Home World" | |
| 0E - World Map Music "Another World" | |
| 10 - Hydra Marshes | |
| 11 - Acacion Empire Pride | |
| 12 - Nature's | |
| 13 - Wind | |
| 15 - Memories 2 | |
| 16 - Victory Theme | |
| 17 - Victory Theme 2 "Lucca's Theme From CT" | |
| 18 - Nikki Concert | |
| 19 - Game Over | |
| 1A - Nikki Concert 2 | |
| 1B - Marbule | |
| 1C - Glenn's Theme "Frog Theme" | |
| 1D - Glenn's Theme 2 "Frog Theme" | |
| 1E - Mysterious Battle | |
| 1F - Bend of Time | |
| 20 - Solt and Peppor Theme | |
| 21 - Viper Manor Basement | |
| 22 - Viper Manor Bluffs "Another World" | |
| 23 - Wind 2 | |
| 24 - Sneff Magic Show Theme | |
| 25 - World Map Music 2 "Home World" | |
| 26 - Ghost Ship | |
| 27 - Fossil Valley | |
| 28 - Truth Music | |
| 29 - Under Water | |
| 2A - Sailing Music | |
| 2B - Trama Music | |
| 2E - Leene Forgetting Serge Theme | |
| 2F - Lucca Huse Fire | |
| 30 - Miguel Battle Theme | |
| 33 - Nikke Concert 3 | |
| 34 - Sailing 2 | |
| 35 - Final Battle "Time Devourer" | |
| 36 - Nikke Concert 4 | |
| 38 - Guldove | |
| 39 - Chronopolis | |
| 3A - Terra Tower | |
| 3B - Terra Tower 2 | |
| 3F - Dream Song | |
| 40 - Terra Tower 3 | |
| 41 - Flying Dragon and Wind Theme | |
| 42 - Last and Final Battle "Time Devourer" | |
| 43 - Irenes Concert | |
| 44 - Irenes Concert | |
| 49 - No Music | |

## DRAGON BALL GT: FINAL BOUT (VERSÃO AMERICANA)

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Vida infinita P1 | 80072840 0180 |
| Vida infinita P2 | 800728BC 0180 |
| Power Meter infinito P1 | 80073270 0000 |
| Power Meter infinito P2 | 80073272 0000 |
| Habilitar todos os blocos (Modo Build-Up) | 8003BC7C 0107 |
| Todos os personagens | 8003BCC4 FFFF<br>8003BCC6 FFFF<br>D005686C 0180<br>8003BCA4 0011<br>D005686C 0180<br>8003BCA6 0011 |
| Level-Up rápido | 8003B860 0001<br>8003B864 0400 |
| Modificador de personagens P1 | 8003BCA4 00?? |
| Nível máximo P1 | 8003BC84 03E7 |
| Bebi Vegeta | 3003B85C 0011<br>3003BCA4 0004<br>30064718 0011 |

Dígitos do modificador de personagens:

| | |
|---|---|
| 00 - Goku | |
| 01 - Pan | |
| 02 - Little Goku | |
| 03 - Trunks | |
| 04 - Super Vegeta | |
| 05 - Super Saiyan Goku | |
| 06 - Gohan | |
| 07 - Cell | |
| 08 - Majin Boo | |
| 09 - Frieza | |
| 0A - Piccolo | |
| 0B - Super Goku | |
| 0C - Super Saiyan Trunks | |
| 0D - Super Vegetto | |
| 0E - Super Saiyan 4 Goku | |
| 0F - Super Little Goku | |
| 10 - Super Trunks | |
| 11 - Super Baby | |

## DRAGON BALL GT: FINAL BOUT (VERSÃO JAPONESA)

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Energia infinita P1 | 80072350 0188 |
| P1 Sem energia | 80072350 0000 |
| Energia infinita P2 | 800723CC 0188 |
| P2 Sem energia | 800723CC 0000 |
| Poder máximo P1 | 80072352 00C4 |
| P1 Sem barra de poder | 80072352 0000 |
| Poder máximo P2 | 800723CE 00C4 |
| P2 Sem barra de poder | 800723CE 0000 |
| 7 Personagens ocultos | 8003BB24 FFFF<br>8003BB26 FFFF |
| Personagem secreto | 8003BB04 0011 |
| BP máximo | 8003BAF4 FFFF |

## DONALD DUCK: GOING QUACKERS

(versão 3.3)

**Códigos para Forest Edge**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A7F14 0000<br>800A7F18 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A7F14 0000<br>800A7F1A 0063 |

**Códigos para The Gorge**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A0298 0000<br>800A029C 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A0298 0000<br>800A029E 0063 |

**Códigos para Hueys Track**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A01F4 0000<br>800A01F8 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A01F4 0000<br>800A01FA 0063 |

**Códigos para Dangerous Cliffs**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D009F5F0 0000<br>8009F5F4 0063 |
| Estrelas infinitas | D009F5F0 0000<br>8009F5F6 0063 |

**Códigos para Bernadettes Peak**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D009AC3C 0000<br>8009AC40 0063 |

**Códigos para First Avenue**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A42A0 0000<br>800A4A24 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A42A0 0000<br>800A42A6 0063 |

**Códigos para The Roofs**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A360C 0000<br>800A3610 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A360C 0000<br>800A3612 0063 |

**Códigos para Deweys Rooftops**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A0938 0000<br>800A093C 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A0938 0000<br>800A093E 0063 |

**Códigos para Urban High Rises**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A18BC 0000<br>800A18B0 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A18BC 0000<br>800A18B2 0063 |

**Códigos para Beagle Boys Tower**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D0099500 0000<br>80099504 0063 |

**Códigos para Haunted Hall**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A2A34 0000<br>800A2A38 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A2A34 0000<br>800A2A3A 0063 |

**Códigos para Earie Alley**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A1798 0000<br>800A179C 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A1798 0000<br>800A179E 0063 |

**Códigos para Louies Creepy Corridor**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A3154 0000<br>800A3158 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A3154 0000<br>800A315A 0063 |

**Códigos para Ghostly Path**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A358C 0000<br>800A3590 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A358C 0000<br>800A3592 0063 |

**Códigos para Magicas Devilsh Dome**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D0098DAC 0000<br>80098DB0 0063 |

**Códigos para Temples Entrance**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A2FA4 0000<br>800A2FA8 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A2FA4 0000<br>800A2FAA 0063 |

**Códigos para Artifact Way**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A2384 0000<br>800A2388 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A2384 0000<br>800A238A 0063 |

**Códigos para The Nephews Murky Way**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A1C2C 0000<br>800A1C20 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A1C2C 0000<br>800A1C22 0063 |

**Códigos para Ancient Fate**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A3ABC 0000<br>800A3AC0 0063 |
| Estrelas infinitas | D00A3ABC 0000<br>800A3AC2 0063 |

**Códigos para Ceremonial Room**

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | D00A1164 0000<br>800A1168 0063 |

## DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Energia infinita (Goku) | 800192D6 0640<br>801FFB64 0008 |
| Energia infinita (Goku) | 800192D8 2EE0<br>8001947C 00A9 |
| Energia infinita (Vegita) | 800183EE 0640<br>80013D80 0009 |

## DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Vida infinita P1 | 800BE388 0190 |

## MISSION: IMPOSSIBLE

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Sangue infinito | 8008FE04 00FF |
| Munição infinita (todas as armas) | 800454AA 2400 |
| Todas as missões | 8008FA8C 00FF<br>8008FB10 FFFF |
| Habilitar Super Pulo | 8008FC14 0001 |
| Desabilitar Super Pulo | 8008FC14 0000 |
| Habilitar Slow Motion | 8008E9D0 FFFD<br>8008E9D2 FFFF |
| Desabilitar Slow Motion | 8008E9D0 0001<br>8008E9D2 0000 |
| Habilitar modo Turbo | 8008E9D0 0004 |
| Desabilitar modo Turbo | 8008E9D0 0001 |
| Habilitar modo Stupid AI | 8008FADC 0001 |
| Desabilitar modo Stupid AI | 8008FADC 0000 |

## THE LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY RACING ADVENTURE

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Ter sempre o Speed Burst | 8004D6F0 0001 |
| Habilitar todos os obstáculos | 8005D8EE FFFF |
| Contador parado | 8004D724 0000 |
| Começar na última volta | D005D8D0 0000<br>8005D8D0 0002 |
| Aperte L2 para tração | D007770A FEFF<br>80083B4A CB09 |

## DRAGON HEART

(versão 3.3)

Endurance infinito
80106ED4 003B

| | |
|---|---|
| Anéis infinitos | 800858FC 03E7 |
| Vidas infinitas | 800858AC 0900 |
| Endurance máximo | 300858BA 00C8 |
| Energy máxima | 300858BB 00C8 |
| Flechas infinitas | 300858AF 0009 |
| Flechas 3-Shoot infinitas | 300858B0 0009 |
| Flechas rápidas infinitas | 300858B1 0009 |
| Flechas de fogo infinitas | 300858B2 0009 |
| Flechas explosivas infinitas | 300858B3 0009 |
| Dragon Attacks infinitos | 80085900 0063 |
| Jogar sempre no nível ?? | 800B6694 00?? |
| Energia infinita (Nível 1) | 8013744C 0064 |
| Endurance infinito (Nível 1) | 8013744E 6480 |
| Energia infinita (Nível 2) | 801324A4 0064 |
| Endurance infinito (Nível 2) | 801324A6 6480 |
| Energia infinita (Nível 3) | 80133684 0064 |
| Endurance infinito (Nível 3) | 80133686 6480 |
| Energia infinita (Nível 4) | 80136F54 0064 |
| Endurance infinito (Nível 4) | 80136F56 6480 |
| Energia infinita (Nível 5) | 80132384 0064 |
| Endurance infinito (Nível 5) | 80132386 6480 |
| Energia infinita (Nível 6) | 80135B54 0064 |
| Endurance infinito (Nível 6) | 80135B56 6480 |
| Energia infinita (Nível 7) | 8012FAE4 0064 |
| Endurance infinito (Nível 7) | 8012FAE6 6480 |
| Energia infinita (Nível 8) | 80133544 0064 |
| Endurance infinito (Nível 8) | 80133546 6480 |
| Energia infinita (Nível 9) | 8010BAD0 0064 |
| Endurance infinito (Nível 9) | 8010BAD2 6480 |
| Energia infinita (Nível 10) | 80134D60 0064 |
| Endurance infinito (Nível 10) | 80134D62 6480 |
| Energia infinita (Nível 11) | 801354D4 0064 |
| Endurance infinito (Nível 11) | 801354D6 6480 |
| Energia infinita (Nível 12) | 80134418 0064 |
| Endurance infinito (Nível 12) | 801344 1A 6480 |
| Energia infinita (Nível 13) | 8010C7E8 0064 |
| Endurance infinito (Nível 13) | 8010C7EA 6480 |
| Energia infinita (Níveis 14-16) | 8010B6E4 0064 |
| Endurance infinito (Níveis 14-16) | 8010B6E6 6480 |
| Energia infinita (Nível 17) | 80130D34 0064 |
| Endurance infinito (Nível 17) | 80130D36 6480 |
| Energia infinita (Nível 18) | 8012F804 0064 |
| Endurance infinito (Nível 18) | 8012F806 6480 |
| Energia infinita (todos os níveis) | 80024010 0000 |
| | 80024012 0000 |
| Endurance nunca sobe (todos os níveis) | 8001ED88 0000 |
| | 8001ED8A 0000 |
| Endurance infinito (todos os níveis) | 8001EE44 0000 |
| | 8001EE46 0000 |

## FINAL FANTASY ANTHOLOGY – FINAL FANTASY V

(versão 3.3)

### (VERSÃO AMERICANA)

**Códigos para Faris**

| | |
|---|---|
| HP infinito | 8002E5F6 270F |
| HP máximo | 8002E5F8 270F |
| MP infinito | 8002E5FA 03E7 |
| MP máximo | 8002E5FC 03E7 |
| Max Vigor | 3002E614 0063 |
| Max Speed | 3002E615 0063 |
| Max Stamina | 3002E616 0063 |
| Max Mag. Power | 3002E617 0063 |
| Level 99 | 3002E5F2 0063 |
| Exp máxima | 3002E5F3 00FF |
| | 8002E5F4 FFFF |
| Poder equipar tudo | 3002E605 00FF |

**Códigos para modificar o menu Battle**

| | |
|---|---|
| HP infinito por classe | 3002E62B 00E7 |
| | 3002E62C 0003 |
| Classificação L1-Master! | 3002E62A 0001 |

**Códigos para Galuf**

| | |
|---|---|
| HP infinito | 8002E5A6 270F |
| HP máximo | 8002E5A8 270F |
| MP infinito | 8002E5AA 03E7 |
| MP máximo | 8002E5AC 03E7 |
| Max Vigor | 3002E5C4 0063 |
| Max Speed | 3002E5C5 0063 |
| Max Stamina | 3002E5C6 0063 |
| Max Mag. Power | 3002E5C7 0063 |
| Level 99 | 3002E5A2 0063 |
| Exp máxima | 3002E5A3 00FF |
| | 8002E5A4 FFFF |
| Poder equipar tudo | 3002E5B5 00FF |

**Códigos para modificar o menu Battle**

| | |
|---|---|
| HP infinito por classe | 3002E5DB 00E7 |
| | 3002E5DC 0003 |
| Classificação L1-Master! | 3002E5DA 0001 |

**Códigos para o personagem principal**

| | |
|---|---|
| HP infinito | 8002E506 270F |
| HP máximo | 8002E508 270F |
| MP infinito | 8002E50A 03E7 |
| MP máximo | 8002E50C 03E7 |
| Max Vigor | 3002E524 0063 |
| Max Speed | 3002E525 0063 |
| Max Stamina | 3002E526 0063 |
| Max Mag. Power | 3002E527 0063 |
| Level 99 | 3002E502 0063 |
| Exp máxima | 3002E503 00FF |
| | 8002E504 FFFF |
| Poder equipar tudo | 3002E515 00FF |

**Códigos para modificar o menu Battle**

| | |
|---|---|
| HP infinito por classe | 3002E53B 00E7 |
| | 3002E53C 0003 |
| Classificação L1-Master! | 3002E53A 0001 |

**Códigos para Reina**

| | |
|---|---|
| HP infinito | 8002E556 270F |
| HP máximo | 8002E558 270F |
| MP infinito | 8002E55A 03E7 |
| MP máximo | 8002E55C 03E7 |
| Max Vigor | 3002E574 0063 |
| Max Speed | 3002E575 0063 |
| Max Stamina | 3002E576 0063 |
| Max Mag. Power | 3002E577 0063 |
| Level 99 | 3002E552 0063 |
| Exp máxima | 3002E553 00FF |
| | 8002E554 FFFF |
| Poder equipar tudo | 3002E565 00FF |

**Códigos para modificar o menu Battle**

| | |
|---|---|
| HP infinito por classe | 3002E58B 00E7 |
| | 3002E58C 0003 |
| Classificação L1-Master! | 3002E58A 0001 |

**Códigos gerais**

| | |
|---|---|
| Energia infinita (personagem 1) | 8002182C 270F |
| Ataque rápido (personagem 1) | 80021D7E 0000 |
| Energia infinita (personagem 2) | 80021834 270F |
| Ataque rápido (personagem 2) | 80021D8A 0000 |
| Energia infinita (personagem 3) | 8002183C 270F |
| Ataque rápido (personagem 3) | 80021D94 0000 |
| Energia infinita (personagem 4) | 80021844 270F |
| Ataque rápido (personagem 4) | 80021DA0 0000 |
| 1 hit mata o inimigo 1 | 80020206 0000 |
| 1 hit mata o inimigo 2 | 80020286 0000 |
| 1 hit mata o inimigo 3 | 80020306 0000 |
| 1 hit mata o inimigo 4 | 80020386 0000 |
| 1 hit mata o inimigo 5 | 80020406 0000 |
| 1 hit mata o inimigo 6 | 80020486 0000 |
| Tempo em 0:00:00 | 8002E94A 0000 |
| | 8002E94C 0000 |
| Salvar em qualquer lugar | 8002E144 0080 |
| GP no máximo | 8002E946 CFFF |
| | 8002E948 0FFF |
| GP infinito | 8002E946 FFFF |
| Todas as magias/código 1 | 50000A02 0000 |
| | 8002E950 FFFF |
| Itens infinitos | 5000DC01 0000 |
| | 3002E7FD 0063 |

Todas as magias/código 2

| | |
|---|---|
| 8002E950 FFFF | 8002E952 FFFF |
| 8002E954 FFFF | 8002E956 FFFF |
| 8002E958 FFFF | 8002E95A FFFF |
| 8002E95C FFFF | 8002E95E FFFF |
| 8002E960 FFFF | 8002E962 FFFF |
| Todos os Jobs | 8002E840 FFFF |
| | 3002E842 00FF |
| Habilitar Ability | 3002E8F3 00FF |
| Todas as Abilities | 8002E8F6 FFFF |
| 8002E8F8 FFFF | 8002E8FC FFFF |
| 8002E902 FFFF | 8002E904 FFFF |
| 8002E906 FFFF | 8002E908 FFFF |
| Sem batalhas randômicas | 8002F6A8 0000 |

Atravessar paredes

| | |
|---|---|
| D00D1E94 000B | 800D1E96 1000 |
| D00E1FF4 007A | 800E1FF6 2400 |
| D00E21D8 0003 | 800E21DA 1000 |
| D00E42B0 0040 | 800E42B2 2400 |
| D00E43AC 0003 | 800E43AE 1000 |

Ganhar 65.535 Exp depois de uma batalha

| | |
|---|---|
| 80021CC2 FFFF | 80025C0E FFFF |
| 8002E016 FFFF | 8006B618 FFFF |

Uso infinito de itens

| | |
|---|---|
| D00DE838 E740 | 800DE83A 2400 |
| D00DE854 E640 | 800DE856 2400 |

Aprender rápido uma Skill

| | |
|---|---|
| 3002E53C 00FF | 3002E58C 00FF |
| 3002E5DC 00FF | 3002E62C 00FF |

Todos os itens e itens infinitos (Gameshark 2.2 obrigatório!)

| | |
|---|---|
| 50006E02 0000 | 8002E740 6363 |
| 50006D01 0001 | 3002E640 0002 |
| 50005001 0001 | 3002E6AD 0081 |
| 50001F01 0001 | 3002E6FD 00E0 |

255 ABP depois de uma batalha
3002 1EF1 00FF

Modificador de veículo (aperte Select)
D0074FF0 FEFF
8002EADC 00??

Dígitos que devem ser colocados no lugar das ?? no modificador de veículos:

00 – Personagem principal
01 – Chocobo
02 – Black Chocobo
03 – Dragon
04 – Submarine
05 – Boat
06 – Zeppelin

## FINAL FANTASY ANTHOLOGY – FINAL FANTASY VI

(versão 3.3)

### (VERSÃO AMERICANA)

| | |
|---|---|
| GP infinito | 8002F860 FFFF |
| GP no máximo | 8002F860 967F |
| | 8002F862 0098 |
| Sem passos | 8002F866 0000 |
| Passos no máximo | 8002F866 967F |
| | 3002F868 0098 |
| Todos os itens | 5000FF01 0001 |
| | 3002F869 0000 |
| Salvar em qualquer lugar | E003220C 0000 |
| | 3002FEB7 0080 |
| 00 horas | 3002E21B 0000 |
| 00 minutos | 3002E21C 0000 |
| 00 segundos | 3002E21D 0000 |
| Uso infinito de itens | 8010B8E6 2400 |
| Todos os itens e 99 deles | 5000FF01 0000 |
| | 3002F969 0063 |
| Todos os Espers | 8002FA68 FFFF |
| 8002FA6A FFFF | 3002FA6C 00FF |
| Sem batalhas randômicas | 8002FF6E 0000 |
| Sempre usar os Sprint Shoes | |
| E102F1DF 0000 | 3002F1DF 00FF |
| Colocar quatro personagens em seu grupo | 8002F850 C149 |
| 8002F852 515A | 8002F854 4A59 |

**Códigos para o cenário de Locke**

Abrir a porta secreta de Figaro

| | |
|---|---|
| 8002F300 BB18 | 8002F302 0080 |
| | 8002FEBE 0002 |

Garotinho para de bloquear a escada

| | |
|---|---|
| 8002EB9E 0050 | 8002EBA0 C000 |

**Códigos para o cenário de Terra/Bannon e Edgar**

| | |
|---|---|
| Armadilhas não funcionam em Narshe | 8002EC36 0200 |

**Códigos gerais**

| | |
|---|---|
| Todos os itens raros | 8002FEBA FFFF |
| | 8002FEBC FFFF |
| Modificador de músicas | 8002FEB6 8008 |
| 8002FEB8 1000 | 3002FF80 00?? |
| Usar a Airship | |
| D002E006 0010 | 8002F1FA 0001 |
| D002E006 0010 | 8002F1FC 6302 |
| D002E006 0010 | 8002F1FE 13F5 |
| Habilitar apenas a Airship | E003220C 0000 |
| | 3002FEB7 0006 |
| Salvar em qualquer lugar | E003220C 0000 |
| | 3002FEB7 0080 |
| Salvar em qualquer lugar e na Airship | |
| E003220C 0000 | 3002FEB7 0086 |
| Tempo infinito para conversar com as pessoas | 8002F188 C37A |
| | 8002F18A 8C37 |
| Já ter conversado com as pessoas | |
| 8002FEC0 FFFF | 8002FEC2 FFFF |
| 8002FEC4 FFFF | |
| Andar pelas paredes | D0114660 0068 |
| 80114662 2400 | D01146A4 0057 |
| 801146A6 2400 | D01146C8 0016 |
| 801146CA 1000 | D01147C8 001C |
| 801147CA 1000 | D01147FC 000F |
| 801147FE 1000 | |
| Andar pelas paredes (no mapa) | |
| D00D37A8 0029 | 800D37AA 2400 |
| D00D35AC 00A8 | 800D35AE 2400 |
| D00D34AC 00E8 | 800D34AE 2400 |
| D00D36A8 0069 | 800D36AA 2400 |
| Habilitar os bônus | 801E5000 0001 |
| Sempre no mesmo ângulo de visão | 8002FED8 FFFF |
| Max Sword Tech Meter | E0025B52 0000 |
| | 30025B52 00FF |
| Inimigo 1 morre com 1 hit apenas | |
| D102416E 0000 | 80021BFC 0000 |
| Inimigo 2 morre com 1 hit apenas | |
| D102416E 0000 | 80021BFE 0000 |
| Inimigo 3 morre com 1 hit apenas | |
| D102416E 0000 | 80021C00 0000 |
| Inimigo 4 morre com 1 hit apenas | |
| D102416E 0000 | 80021C02 0000 |
| Inimigo 5 morre com 1 hit apenas | |
| D102416E 0000 | 80021C04 0000 |
| Inimigo 6 morre com 1 hit apenas | |
| D102416E 0000 | 80021C06 0000 |
| HP infinito (todas as posições) | |
| D0170AF8 C700 | 80170AFC 0007 |
| D0170AF8 C700 | 80170AFE 2E21 |
| D0170AF8 C700 | 80170B04 004C |
| D0170AF8 C700 | 80170B06 1420 |
| HP infinito e matar os inimigos 1 e 2 com apenas 1 hit | |
| D0170AF8 C700 | 80170AFC 0007 |
| D0170AF8 C700 | 80170AFE 2E21 |
| D0170AF8 C700 | 80170B04 004C |
| D0170AF8 C700 | 80170B06 1420 |
| D0170AF8 C700 | 80170BF4 0000 |
| D0170AF8 C700 | 80170BF6 2404 |
| Tempo de Morph infinito (Terra) | |
| 80021F30 FFFF | 80024172 FFFF |
| Exp máxima depois de uma batalha | |
| 30020F35 007F | 80020F36 9896 |
| GP máximo | 80020F3E 967F |
| | 80020F40 0098 |
| Sempre ganhar 100 Magic Points | |
| D002E0F0 0800 | 8002E0FA 6400 |

**Códigos para a Airship/World of Light Areas**

| | |
|---|---|
| Parar perto de Narshe | 8002FF62 2354 |
| Parar perto de Albrook | 8002FF62 CA89 |
| Parar perto de Thamasa | 8002FF62 81F9 |
| Parar perto de Mobliz | 8002FF62 75DB |
| Parar perto de Cresent Cave | 8002FF62 96D5 |
| Parar perto de Esper | 8002FF62 C2A2 |
| Parar perto de Vector | 8002FF62 BD79 |
| Parar perto de Tzen | 8002FF62 9778 |
| Parar perto de Maranda | 8002FF62 E344 |
| Parar perto de Opera House | 8002FF62 9B2D |
| Parar perto de Jidoor | 8002FF62 851C |
| Parar perto de Zozo | 8002FF62 5A16 |
| Parar perto de Figaro Castle | 8002FF62 3A1E |
| Parar perto de Coliseum Owners House | 8002FF62 0823 |
| Parar perto de Sabin's Master Home | 8002FF62 6459 |
| Parar perto de South Figaro | 8002FF62 6D59 |
| Parar perto de Doma Castle | 8002FF62 539E |
| Parar perto de Imperial Camp Site | 8002FF62 45B5 |
| Parar perto da casa onde você encontra Shadow | 8002FF62 24A5 |
| Parar perto de Nikeah | 8002FF62 3C74 |
| Parar perto de Returners Hideout | 8002FF62 4268 |

**Códigos para os Special Attacks**

| | |
|---|---|
| Todos os Lore's | 3002FD29 00FF |
| | 8002FD2A FFFF |
| Todos os Rage Attacks | |
| 8002FD2C FFFF | 8002FD2E FFFF |
| 8002FD30 FFFF | 8002FD32 FFFF |
| 8002FD34 FFFF | 8002FD36 FFFF |
| 8002FD38 FFFF | 8002FD3A FFFF |
| 8002FD3C FFFF | 8002FD3E FFFF |
| 8002FD40 FFFF | 8002FD42 FFFF |
| 8002FD44 FFFF | 8002FD46 FFFF |
| 8002FD48 FFFF | 8002FD4A FFFF |
| Todos os Rage Attacks | 50001002 0000 |
| | 8002FD2C FFFF |
| Todas as Dances | 3002FD4C 00FF |
| Todas as Sword Techniques | 3002FCF7 00FF |
| Todos os Blitz's | 3002FD28 00FF |

## Z.O.E.

(versão 1.4)

| | |
|---|---|
| Master Code (necessário!) | ECB78414 1456E60A |
| Munição Javelin infinita | 4CDF7052 1456E404 |
| Munição Geyser infinita | 4CDF7058 1456E404 |
| Munição Bounder infinita | 4CDF7056 1456E404 |
| Munição Phalanx infinita | 4CDF705C 1456E404 |
| Munição Halberd infinita | 4CDF705A 1456E404 |
| Munição Comet infinita | 4CDF7060 1456E404 |
| Munição Gauntlet infinita | 4CDF705E 1456E404 |
| Munição Sniper infinita | 4CDF7064 1456E404 |
| Munição Decoy infinita | 4CDF7062 1456E404 |
| Munição Mummy infinita | 4CDF7068 1456E404 |

## THE BOMBING ISLAND

(versão 3.3)

**(VERSÃO AMERICANA)**

| | |
|---|---|
| Tempo infinito | 80072E08 1400 |
| Zero passos | 80072E96 0000 |

**(VERSÃO JAPONESA)**

| | |
|---|---|
| Tempo infinito | 80080AF4 135D |
| Passos infinitos | 80080BE0 0000 |

## MEGA MAN 8

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Energia infinita | 8015E282 2800 |
| Invencível | 8015E2AA 2D00 |
| Mega Ball | 801B1EB0 0001 |
| Mega Balls infinitas | 801B1EB2 2D00 |
| Flash Bomb | 801B1EB4 0001 |
| Flash Bombs infinitas | 801B1EB6 2D00 |
| Thunder Claw | 801B1EB8 0001 |
| Thunder Claws infinitas | 801B1EBA 2D00 |
| Ice Wave | 801B1EBC 0001 |
| Ice Waves infinitas | 801B1EBE 2D00 |
| Tornado Hold | 801B1EC0 0001 |
| Tornado Holds infinitos | 801B1EC2 2D00 |
| Water Balloon | 801B1EC4 0001 |
| Water Balloons infinitos | 801B1EC6 2D00 |
| Flame Sword | 801B1EC8 0001 |
| Flame Swords infinitas | 801B1ECA 2D00 |
| Homing Sniper | 801B1ECC 0001 |
| Homing Snipers infinitos | 801B1ECE 2D00 |
| Astro Crush | 801B1ED0 0001 |
| Astro Crushes infinitos | 801B1ED2 2D00 |
| Vidas infinitas | 301C3370 0005 |
| Bolts infinitos | 8016D2F0 0009 |
| Rush Energy infinita | 801B2990 0027 |
| Todas as armas (GS 2.2 ou superior) | |
| 50000904 0000 | 801B1EB0 0001 |
| Armas infinitas (GS 2.2 ou superior) | |
| 50000904 0000 | 801B1EB2 2800 |
| Moon Jump | |
| D01B2954 2040 | 8015E254 E000 |
| D01B2954 8040 | 8015E254 E000 |
| D01B2954 0040 | 8015E254 E000 |
| Slow Motion | 800D9F9C 0000 |
| Power Shot automático | 8015E2A6 01FF |
| Tiros rápidos - Flash Bomb | 801B294A 0000 |
| Tiros rápidos - MegaBuster e MegaBall | 801B2948 0000 |
| Tiros rápidos - IceWave e Tornado Hold | 801B294C 0000 |
| Tiros rápidos - Tornado Sniper | 801B2950 0000 |

## ROCKMAN 8

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Vidas infinitas | 801C27C4 000A |
| Energia infinita | 8015D6D6 6400 |
| Bolas infinitas | 801B1306 2800 |

## FORMULA 1

(versão 3.3)

| | |
|---|---|
| Tempo infinito | 800CE750 1896 |
| Modificador de time | 8001268C ??11 |
| Comentário em alemão | 8009DC08 0100 |
| Comentário em espanhol | 8009DC0A 0001 |
| Comentário em francês | 8009DC08 0001 |
| Comentário em italiano | 8009DC0A 0100 |
| Comentário em inglês | 8009DC06 0100 |
| Ângulo de câmera Hoving | 8009DC0C 0001 |
| Bike Mode | 8009DC02 0100 |
| Gibberish Mode | 8009DC04 0100 |
| Buggy Mode | 8009DC02 0001 |
| Lava Mode | 8009DC04 0001 |
| Pista bônus | 8009DC06 0001 |

Dígitos para o modificador de times:

| | |
|---|---|
| 00 – Benetton | 01 – Williams |
| 02 – Ferrari | 03 – Mclaren |
| 04 – Ugier | 05 – Jordan |
| 06 – Sauber | 07 – Tyrrell |
| 08 – Footwork | 09 – Minardi |
| 0A – Pacific | 0B – Forti |
| 0C – Simtek | |

### COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

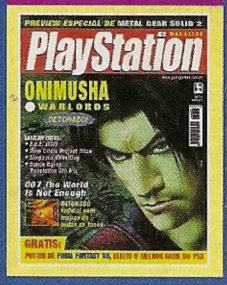
9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

# PlayStation MAGAZINE

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

**PSM 13**




007 The World Is Not Enough, Time Crisis: Project Titan, The Simpsons Wrestling, Dance Dance Revolution 4th Mix (**PlayStation**), Onimusha: Warlords, Zone of the Enders, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Medal of Honor Fighter Command (**P.Station 2**)

**PSM 12**

Breath of Fire IV, Tomb Raider: The Last Revelation, Mort the Chicken, Rally Masters (**PlayStation**), Oni, Final Fantasy X, Virtua Fighter 4, Twisted Metal: Black, Evergrace 2, Quake 3 Revolution, ESPN X Games Skateboarding (**P.Station 2**)

**PSM 11**

Fear Effect 2: Retro Helix, The Legend of Dragoon, Persona 2, Vanishing Point, Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix (**PlayStation**), Onimusha Warlords, Kengo: Master of Bushido, Silent Hill 2, Onimusha 2, Monster Rancher 3 (**P.Station 2**)

**PSM 10**

The Legend of Dragoon, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, The Road to El Dorado, Harvest Moon: Back to Nature, The Lion King: Simba's Mighty Adventure, Maths and English with Rayman (**PlayStation**), Zone of the Enders, Winback (**P.Station 2**)

**PSM 9**

Mega Man X5, Driver 2, Batman Beyond: Return of the Joker, Evil Dead, Blade, 007 Racing, Woody Woodpecker Racing, Looney Tunes Racing, ISSS 2000, Ready 2 Rumble 2, Galaga: Destination Earth (**PlayStation**), Ever Grace, Dark Cloud (**P.Station 2**)

**PSM 8**

Digimon World 2, Alien Resurrection, Tomb Raider Chronicles, Driver 2, 007 The World is Not Enough, Cool Boarders 2001, Spyro: Year of the Dragon (**PlayStation**). TimeSplitters, Gran Turismo 3, Knockout Kings 2001, Age of Empires 2, Ferrari 360 Challenge (**P.Station 2**)

## DETONADOS

PSM 13 - 007 The World Is Not Enough e Onimusha: Warlords (PS2)
PSM 12 - Breath of Fire IV e Tomb Raider: The Last Revelation
PSM 11 - Fear Effect 2 e The Legend of Dragoon (2ª parte)
PSM 10 - Tenchu 2 e The Legend of Dragoon (1ª parte)
PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2º CD)
PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1º CD)
PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
PSM 2 - Fear Effect e Grandia
PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII (americano)


NOVA CULTURAL

**Fundador**
VICTOR CIVITA (1907-1990)

PlayStation MAGAZINE

ANO 2 - Nº 14 - JUNHO DE 2001

**Editor-Publisher:** Rubem Barros

**REDAÇÃO**
**Editora:** Adriana Lopes

**Redatora:** Mariana Pereira

**Chefe de Arte:** Karen Colosso

**Assistente de Arte:** Mônica Maldonado

**Assistente Editorial:** André Oka

**Colaboradores:** Elton Koji Kita, Daniel Mangione (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**textos**), Gabriela T. Budzisz (**arte**)

**COMERCIAL**
**Gerente de Produto:** Graziela Vital Rosa

**PUBLICIDADE**
**Gerente:** Rozana Rocque
**Marketing Publicitário:** Maria Izabel Vieira
**Contato:** Gilda Lario

**ASSINATURAS**
**Assistente:** Milton Siqueira Branco Filho

**PROMOÇÃO**
**Assistente:** Sonia Sassi

**PRODUÇÃO GRÁFICA:**
**Supervisão Gráfica:** Odete Garcia
**Coordenação:** Carlos Adriano Vianini

**Diretor-Superintendente**
Francesco Civita

**Diretor Financeiro**
Shozi Ikeda

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

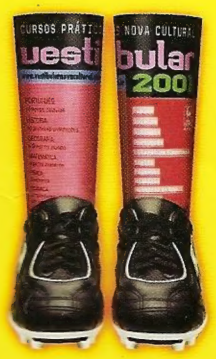
IVC ANER

# SUA CHANCE DE ENTRAR NA FACULDADE ESTÁ NAS BANCAS: Vestibular 2001

## Sucesso em 35 fascículos.

**A cada semana um novo fascículo para você estudar onde você quiser e do seu jeito. Grátis, com o n° 1, o Manual de Técnicas de Redação. Se você não é bom de chute, passe já nas bancas e garanta o seu exemplar**

**INÉDITO**



**www.vestibularnovacultural.com.br**

Um site dinâmico, interativo, com soluções passo a passo. Ranking de classificação dos melhores participantes, simulado para testar seu conhecimento. Fácil de pesquisar, fácil de aprender.

**Compre os fascículos, consulte o site e faça sucesso!**

NOVA CULTURAL

ENERGIA QUE DÁ GOSTO